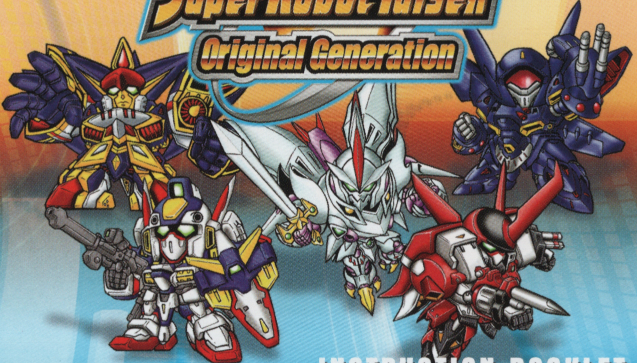
GAME BOY ADVANCE™

AGB-AOGP-EUR

Super Robot Taisen
Original Generation



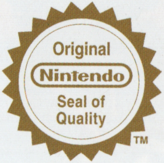
505 GAMES

INSTRUCTION BOOKLET
LIBRETTO DI ISTRUZIONI

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)

CE

Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

TABLE OF CONTENTS

STORY 07
CONTROLS 08
STARTING THE GAME 10
CHARACTER SELECT 10
THE GAME AT A GLANCE 11
BATTLE PREPARATION 14
MAPS 16
BATTLE: MOVEMENT 18
BATTLE: ATTACKING 20
BATTLE: RESTORATION 24
BATTLE: COMPLETION 25
SUPPORT SYSTEM 26
INDIVIDUAL COMMANDS 30
GENERAL COMMANDS 32
STATUS SCREEN: UNIT 34
STATUS SCREEN: PILOT 36
INTERMISSION 44
SAVING 54
ENVIRONMENT 55
SPIRIT COMMANDS 56
PARTS 58
CHARACTERS 60

INTRODUCTION

This game is a tactical RPG in which the player controls military units in a variety of campaigns, simulating battle. Each battle map has a unique victory condition, and the player only advances to a different map after achieving victory on the current map. The story will differ depending on the selections the player makes, so there are multiple endings. Now, let's confront the emerging threats.

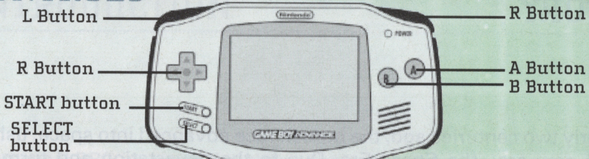
STORY

Nearly two centuries ago, the human race advanced into space, ushering in the dawn of a new era—the Space Era. Due to the devastation and turmoil caused by the meteors that struck Earth in the beginning of the 21st century, mankind made little progress in the succeeding years.

But in 179 S.E., a third meteor, Meteor 3, struck Earth near the Marquesas Islands in the South Pacific. A research team dispatched by the Earth Federal Government (EFG) discovered that Meteor 3 contained evidence of technology unknown to mankind. They called this new technology Extra-Over Technology (EOT).

Further analyses were conducted by the EOT Investigative Committee (EOTI) and the EOT Council. Upon conclusion of the investigation, Dr. Bian Zoldark, head of the EOTI, reported to the EFG and the Earth Federation Army that an invasion by extraterrestrial beings was highly probable. The EFG took the warning seriously, and the development of Personal Troopers, humanoid mobile units, began...

CONTROLS

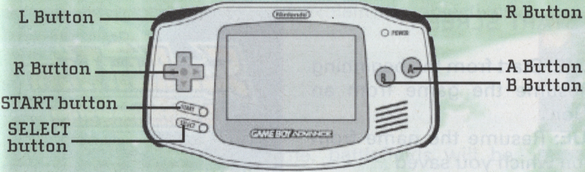

L Button
R Button
R Button
A Button
B Button
START button
SELECT button
Nintendo
POWER
GAME BOY ADVANCE

NORMAL MODE	
Control Pad	Move cursor
R Button	Search unit, shortcut for Support ON/OFF
L Button	Search unit, shortcut for Set Actions
A Button	Confirm commands, bring up windows
B Button	Cancel commands, bring up unit or environment data
SELECT	Display entire map
START	Bring up Quick Save

OTHER CONTROLS	
R Button + A Button	Fast-forward messages on scenario screens
Press and hold B Button + the Control Pad	Move the cursor quickly
START + SELECT + A Button + B Button	Reset the game
Press and hold START	Continue

ONE HAND MODE

The controls can be set so that one-handed play is possible: just bring up the Button Configuration Menu from the System option of the General Command Screen. Select "All commands on the left" and confirm. The following control scheme will be utilized.


L Button
R Button
R Button
A Button
B Button
START button
SELECT button

ONE HAND MODE	
Control Pad	Move cursor
L Button	Confirm commands, bring up windows
SELECT	Cancel commands, bring up unit or environment data
START	Bring up Quick Save

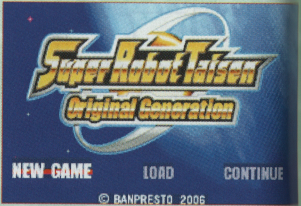
OTHER CONTROLS	
START + SELECT + L Button	Reset the game
Press and hold START	Continue

STARTING THE GAME

Insert the "Super Robot Taisen: Original Generation" Game Pak into the Game Boy Advance™ and turn the power ON. When the Title Screen appears, press START.

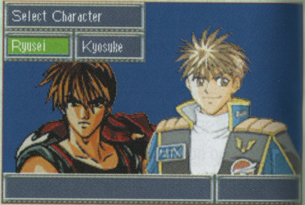
•GAME START SCREEN

NEW GAME: Start from the beginning
LOAD: Resume the game from an intermission
CONTINUE: Resume the game from the map on which you saved


Super Robot Taisen
Original Generation
NEW GAME
LOAD
CONTINUE
© BANPRESTO 2006

CHARACTER SELECT

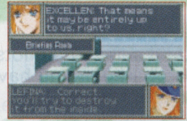
You can select the character you'd like to play as (Kyosuke or Ryusei) at the beginning of the game. Select one, and the game will begin. Scenarios will vary depending on which character you choose.


Select Character
Ryusei
Kyosuke

THE GAME AT A GLANCE

•SCENARIOS

During this part of the game, characters will appear on screen, advance the plot, and explain the objectives for each map.



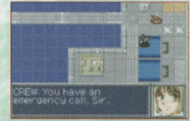
EXCELLEN: That means it may be entirely up to us, right?

LEFINA: Correct. You'll try to destroy it from the inside.

Briefing Room

•MAPS

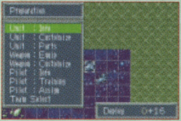
At certain points in the game, battlefields will be displayed.



CREW: You have an emergency call, Sir.

•BATTLE PREPARATIONS

Here, you can equip weapons or parts and modify them if necessary, depending on the situation.

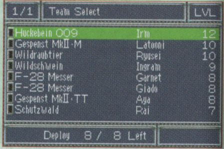


Preparation
Unit : Info
Unit : Customize
Unit : Parts
Weapon : Equip
Weapon : Customize
Pilot : Info
Pilot : Training
Pilot : Assign
Team Select
Deploy 0+16

THE GAME AT A GLANCE

•UNIT SELECT

Here, you'll select the pilots/mechs you want to use in the upcoming battle. If you have a lot of units, you may not be able to deploy them all.



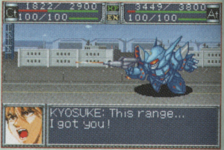
1/1 Team Select

		LVL
Huckebein 009	Irm	12
Gespenst MkII·M	Latooni	10
Wildraubtier	Ryusei	10
Wildschwein	Ingram	9
F-28 Messer	Garnet	8
F-28 Messer	Giado	8
Gespenst MkII·TT	Aya	8
Schutzwald	Rai	7

Deploy 8 / 8 Left

•BATTLE

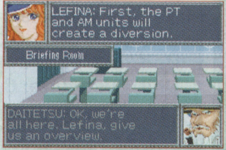
During battle, your units will be displayed in blue and enemy units in red. Each map has different campaign objectives. You'll decide how your units are utilized.



KYOSUKE: This range...
I got you!

•END SCENARIO

After completing a battle, there will be a scene which relates to the outcome or that previews future encounters.



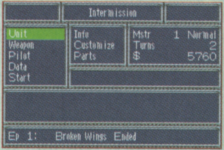
LEFINA: First, the PT and AM units will create a diversion.

Briefing Room

DAITETSU: OK, we're all here. Lefina, give us an overview.

•INTERMISSION

At this time, you can customize your mech, change equipment, or change mechs. You can also save your progress.



Intermission
Unit
Weapon
Pilot
Data
Start
Info
Customize
Parts

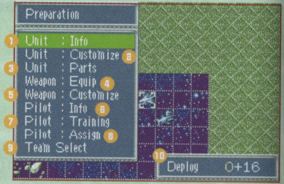
Mstr 1 Normal
Turns 2
$ 5760

Ep 1: Broken Wings Ended

BATTLE PREPARATION

After a map appears, you'll have the opportunity to prepare for battle. Make sure you select your units carefully, and properly equip them.

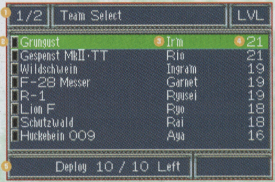
- **Unit/Info:** View the status of a unit
- **Unit/Customize:** Customize a unit
- **Unit/Parts:** Equip a unit with parts
- **Weapon/Equip:**Select weapons for a unit
- **Weapon/Customize:** Customize a unit's weapon
- **Pilot/Info:** View a pilot's status
- **Pilot/Training:** Improve a pilot's ability or learn special skills by using Pilot Points
- **Pilot/Assign:** Change pilots for a particular unit
- **Team/Select:** Finalize preparations and proceed to Team Select
- **Deploy:** Number of required mechs (yellow) / selectable mechs to be deployed


Preparation
1 Unit : Info
Unit : Customize 2
3 Unit : Parts
Weapon : Equip 4
5 Weapon : Customize
Pilot : Info 6
7 Pilot : Training
Pilot : Assign 8
9 Team Select
10 Deploy 0+16

TEAM SELECT

When the Team Select Screen appears, select the units you wish to deploy from the list. Usually, they'll be boarded onto a battleship. Certain units may be required to participate, while others may not be selectable, depending on the situation.

- ❶ **Unit List Page** (Use the Control Pad to change pages)
- ❷ **Unit Name**
- ❸ **Pilot Name**
- ❹ **Pilot Stats**
- ❺ **Number of Deployable Mechs**



1/2 Team Select LVL

Grungust	Ir'm	21
Gespenst MkII·TT	Rio	21
Wildschwein	Ingram	19
F-28 Messer	Garnet	19
R-1	Ryusei	19
Lion F	Ryo	18
Schutzwald	Rai	18
Huckebein 009	Aya	16

Deploy 10 / 10 Left

Select a unit you want to deploy using the Control Pad, and then press the A Button. An indicator to the left of the unit will be lit, signaling that the unit is ready to go. Press the A Button again to cancel. The farther into the game you get, the more units will be at your disposal. Be sure to select your team members carefully.

MAPS

① **Cursor:** used to control your units

② **Grid:** each square represents 1 unit of movement. Grids can be turned on or off from the General Commands Screen

③ **Friendly Units:** the player's units and other allies

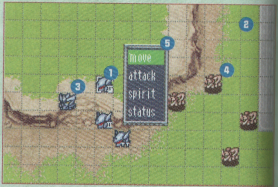
④ **Enemy Units:** hostile units controlled by the computer

⑤ **Individual Commands:** orders which can be issued to units in your force

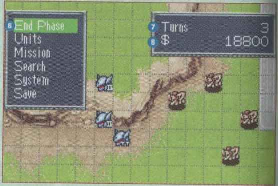
⑥ **General Commands:** options which relate to general operation of the game

⑦ **Turns:** number of full turns (Player Phase + Enemy Phase) which have passed on the current map

⑧ **Money:** accumulated funds



①
②
③
④
⑤
move
attack
spirit
status



⑥
End Phase
Units
Mission
Search
System
Save
⑦ Turns 3
⑧ $ 18800

COMMANDS ON THE MAP

There are two types of commands available to you from the map screen.

●INDIVIDUAL COMMANDS

These are the orders which can be issued to the units in your force.

Move	Move a unit
Spirit	Utilize a pilot's Spirit Commands
Status	View the Status Screen for a unit
Attack*	Attack the enemy
Change*	Transform a mech
Deploy*	Deploy units
Ground/Underground/ Air/Water*	Change a unit's elevation
Use*	Use an equipped part
Repair*	Replenish adjacent unit's HP
Supply*	Replenish adjacent unit's EN/ammo

●GENERAL COMMANDS

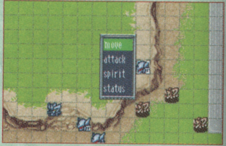
These options relate to general operation of the game.

End Phase	End your turn
Units	View the unit list
Mission	View the victory condition(s)
Search	View the Spirit Command list
System	Change controls or grid options
Save	Save your progress (select "CONTINUE" from the Start Menu to resume) (select "CONTINUE" from the Start Menu to resume)

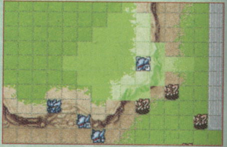
*Available in certain circumstances

▢ Note: Spirit, Status, Change, Deploy, Ground/Air/Water, and Use can be selected repeatedly without using your turn.

BATTLE: MOVEMENT



Move the cursor over a unit on the map and press the A Button to display the options available for that unit. If the unit is far away from the enemy, you can select "Move" to move it closer. Press the B Button to check the status of the unit, and from that screen, press the A Button to see the character's Special Skills.

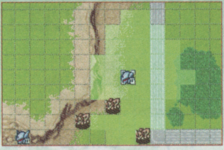


•HOW TO MOVE YOUR UNITS

When you select "Move," the unit's range of movement will be indicated. Select your destination and press the A Button. Then, select "Standby," or if the enemy is in range, "Attack."

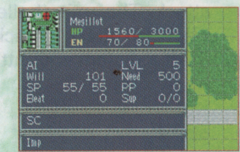
•ENVIRONMENT

There are many different types of environments on the maps. Mountains and seas will limit the mobility of your units. To see the effect of an environment, place the cursor on any given spot and press the B Button. (See P55 for more details.)



•ENEMY STATUS

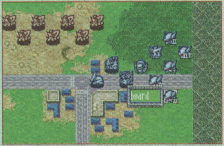
By placing the cursor on an enemy and pressing the A Button, you can see its range of movement. To see its status, press the B Button. Pressing the A Button from there will allow you to see its special skills. If you have not yet engaged a unit, its data will not be available.



```
Megillot
HP   1560/ 3000
EN     70/ 80

AI             LVL    5
Will     101   Need 500
SP   55/ 55    PP     0
Beat       0   Sup  0/0

SC

Imp
```

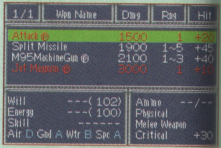
•BOARD

If a battleship highlighted in blue is nearby, you can move to its location and board it. Your ammo will be replenished, and your HP and EN restored if you remain there long enough. Your unit can be redeployed by selecting "Deploy" from the commands available for the battleship. The pilot's "Will" will decrease by 10, but won't go below 100.



BATTLE: ATTACKING

If your unit is close enough to an enemy unit, you can attack. The unit challenged attacks first. There are three ways to attack: attacking an adjacent enemy, attacking from a distance, or attacking a particular area.



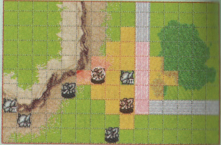
1/1	Wpn Name	Dmg	Rng	Hit
	Attack ⓟ	1500	1	+20
	Split Missile	1900	1~5	+45
	M95MachineGun ⓟ	2100	1~3	+40
	Jet Magnum ⓟ	3000	1	+10

Will ---(102)
Energy ---(100)
Skill ------
Air D Gnd A Wtr B Spc A

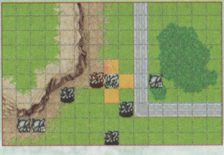
Ammo --/--
Physical
Melee Weapon
Critical +30

•HOW TO ATTACK

Select "Attack" from the available commands, and a list of weapons will appear. Weapons in red cannot be used for various reasons (not loaded, lack of EN/Range/Will, environment effect). The weapon's range will be indicated. Select a target using the cursor and confirm your choice by pressing the A Button. You can also select a target by pressing the L Button or R Button.

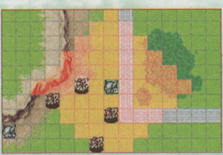


•ATTACKING AN ADJACENT ENEMY



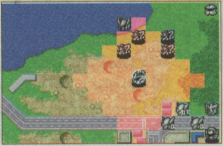
Move in close to an enemy and then attack. Weapons marked with a "P" are best for this type of strike, since they can be used after moving.

•ATTACKING FROM A DISTANCE



A weapon with a range greater than 2 can be used to attack from a distance.

•ATTACKING A PARTICULAR AREA

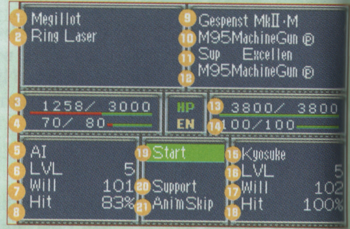


Weapons marked "MAP" can damage multiple units at the same time, including your allies, if they are in the target area. This type of attack is not susceptible to counterattacks.

CONFIRMING AN ATTACK

After choosing an attack strategy, both the player's and the enemy's data will be displayed. Note information such as your weapon's hit rate and the probability of a counterattack. Press the A Button to start the battle, or the B Button to cancel.

•BATTLE DATA WINDOW



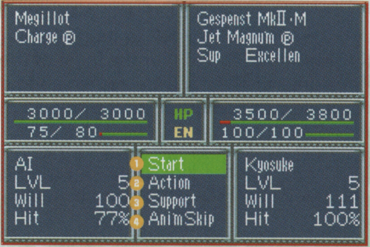
① Megillot
② Ring Laser
⑨ Gespenst MkII·M
⑩ M95MachineGun Ⓟ
⑪ Sup Excellen
⑫ M95MachineGun Ⓟ
③ 1258/ 3000
④ 70/ 80
HP
EN
⑬ 3800/ 3800
⑭ 100/100
⑤ AI
⑥ LVL 5
⑦ Will 101
⑧ Hit 83%
⑲ Start
⑳ Support
㉑ AnimSkip
⑮ Kyosuke
⑯ LVL 5
⑰ Will 102
⑱ Hit 100%

❶ Name of Enemy Unit
❷ Weapon for Counterattack
❸ Enemy's HP
❹ Enemy's EN
❺ Name of Enemy Pilot
❻ Enemy's Level
❼ Enemy's Will
❽ Accuracy of Enemy's Weapon
❾ Name of Unit
❿ Weapon Used
⓫ Name of Supporting Pilot
⓬ Supporting Weapon
⓭ Player Character's HP
⓮ Player Character's EN
⓯ Pilot's Name
⓰ Player Character's Level
⓱ Player Character's Will
⓲ Hit Rate of Player Character's Weapon
⓳ Start Battle
⓴ Support: change supporting units or turn supporting attacks on or off
㉑ AnimSkip: watch or skip the battle scene

COUNTERATTACKING

Units will automatically counterattack, unless you change the settings. When you are attacked, select "Action," and the following choices will be displayed: Counterattack, Defend, and Evade. Select "Counterattack" to set a weapon for counterattacking. In lieu of counterattacking, choosing "Defend" will reduce the damage you'll sustain, and selecting "Evade" will increase your chances of dodging the attack.

•COUNTERATTACK WINDOW


Megillot
Charge Ⓟ

Gespenst MkII·M
Jet Magnum Ⓟ
Sup Excellen

HP 3000/ 3000 | 3500/ 3800
EN 75/ 80 | 100/100

AI
LVL 5
Will 100
Hit 77%

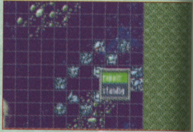
Kyosuke
LVL 5
Will 111
Hit 100%

① **Start Battle**
② **Action:** Counterattack, Defend, and Evade are the available options
③ **Support:** Change supporting units or turn supporting attacks on or off
④ **AnimSkip:** Watch or skip the battle scene

Note: The R Button can be used to turn support on or off, and the L Button can be used as a shortcut for selecting a defensive action.

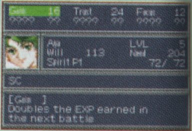
BATTLE: RESTORATION

During battle, you can replenish your ammo and restore HP and EN using the following options.



•MODULES

Use a unit equipped with a repair module or supply module to replenish allied units following the same process as attacking. The higher the level of the repairing unit's pilot, the more HP that will be replenished. Use a supply module to replenish EN/ammo to the max.


Trust 24
12
LVL 5
Will 113
204
Spirit Pt 72/ 72
SC

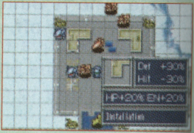
Doubles the EXP earned in the next battle

•ABILITIES

If your pilots have Spirit Commands such as Vigor or Trust, they can replenish their units using these abilities.

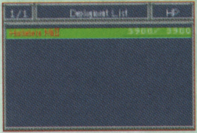
•LOCATION

Units stationed in certain places like cities or bases will automatically be replenished each turn, anywhere from 10% to 30%.


Def +30%
Hit -30%
HP+20% EN+20%
Installation

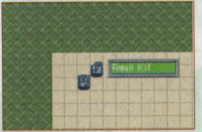
•BOARDING

If you board a battleship, your HP and EN will be restored every turn, and your ammo will be fully replenished. The pilot's "Will" will decrease by 10, but won't go below 100.



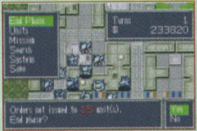
•PARTS

If your units have parts such as Repair Kits, Fuel Tanks, and Cartridges equipped, these can also be used to replenish your forces.



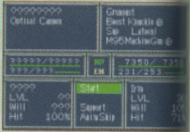
BATTLE: COMPLETION

When you have completed all of the actions you would like to take during a given turn, press the A Button with the cursor on an unoccupied grid square to bring up the General Command Menu. Select "End Phase," and the enemy's turn will begin. You may end your turn at any time, even if you have not moved all of your units. You and the enemy will alternate taking turns. Once the campaign objectives have been fulfilled, you will have completed that particular map.



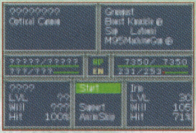
SUPPORT SYSTEM

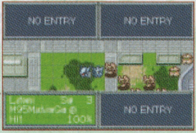
There are times when allies can assist each other in battle. This is called "Support." There are two kinds: Offensive and Defensive. Offensive Support occurs when adjacent units attack the same enemy. Defensive Support is when a unit takes a hit for an adjacent ally. To do this, the unit must not have taken any action yet and its pilot must have support abilities. A support unit can assist at most 4 times in a turn. This ability will be indicated in the Attack/Counterattack window.


Optical Camo
Start
Support
LVL
Will
Hit
100%
HP
EN
LVL
Will
Hit

100/100
90/100
Def Support

OFFENSIVE SUPPORT





To receive Offensive Support, the following conditions must be met:

- The support unit is adjacent to the unit receiving the support.
- The support unit is still able to attack.
- The support unit has the ability to move to the grid square its ally is on.
- The support unit's weapon is appropriate for the attack.
- The support unit has not completed its actions for the turn.
- The support unit has not participated in a Combined Attack.

If you don't need Offensive Support, want to change which unit will provide support, or want to change a support unit's weapon, open the Battle Data window and go to the Support Menu. Here, you can turn support off by selecting "None," or view the available support units by selecting "Change." The hit rate for each support unit's weapon will be shown. Use the Control Pad to select the support unit you want to use and press the A Button to confirm your choice. Lastly, if the unit has multiple weapons, select the one you'd prefer to use.

DEFENSIVE SUPPORT

Def Support

To receive Defensive Support, the following conditions must be met:

- The support unit is adjacent to the unit receiving the support.
- The support unit is still able to defend.
- The support unit has the ability to move to the grid square its ally is on.
- The unit receiving support fails to evade an attack.

Note: If there's a chance it will be destroyed, the support unit will not provide support.

If you select "Support" from the Battle Data window and then "Change," the HP and EN of each available Defensive Support unit will be displayed. Select a unit using the Control Pad, and press the A Button to confirm your choice. Selecting "None" from the Support Menu will disable support.

OTHER SUPPORT-RELATED ISSUES

•SPIRIT COMMANDS

When providing Offensive or Defensive Support, a support unit can not benefit from certain Spirit Commands, even if they are set beforehand. However, special abilities such as Barrier and Double Image can still be activated.

•EXPERIENCE

When a unit provides Offensive Support, it will not receive any experience; all experience goes to the unit that initiated the attack.

•PRIORITY

If more than one unit can provide support, then priority is determined as follows:

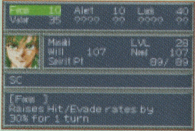
Offensive Support: the unit with the strongest weapon participates
Defensive Support: the unit that will sustain the least damage participates

INDIVIDUAL COMMANDS

A variety of Individual Commands will be available to you depending on the unit you are controlling and the situation. They are essential for winning battles, so use them wisely.

•SPIRIT

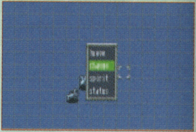
These commands can be used by consuming a pilot's Spirit Points. They will allow you to do things such as improve a weapon's hit rate, restore HP, etc. The higher the level of the character, the more commands you can use. For additional information, see P56.



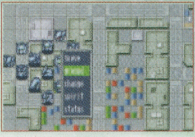
Raises Hit/Evade rates by 30% for 1 turn

•CHANGE

Units which this command applies to can transform and utilize new abilities. For example, their mobility might improve for certain environments, or they may gain some other advantage over the enemy.

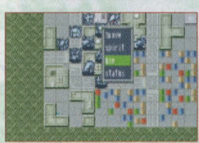


•AIR/WATER/GROUND/UNDERGROUND


change
spirit
status

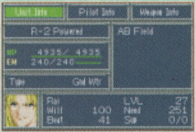
When you are using a multi-terrain unit, commands such as "Air" or "Water" may become available in certain situations, allowing that unit to transfer to a different environment. Range of movement will vary by unit, and weapon efficiency will vary depending on the location of the target.

•USE


spirit
Use
status

This command can be selected to use consumable items in your inventory such as Fuel Tanks or Cartridges. Parts can be used to restore HP and EN, among other things, but must first be equipped.

•STATUS

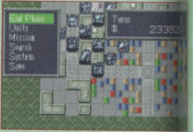

Unit Info
Pilot Info
Weapon Info
R-2 Powered
AB Field
HP 4935/ 4935
EN 240/240
Type
Gnd Wtr
Rai
Will 100
41
LVL 27
251
0/0

This option will allow you to see information about a unit and its pilot, including any special abilities it has. Check this data frequently to adjust your battle plans.

GENERAL COMMANDS

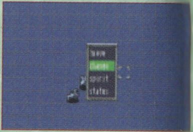
Press the A Button with the cursor on an unoccupied grid square, and the General Commands will be displayed. These commands are critical for directing your units and monitoring their performance. Be sure to familiarize yourself with them.

•END PHASE



Use this command when your units have completed all actions you want them to perform. The number of units that have not yet acted will appear on the screen. You can cancel your choice by selecting "No" or pressing the B Button, or you can confirm it by selecting "Yes."

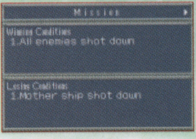
•UNITS



Selecting this command will allow you to view a list of your deployed units, in order of EXP. Units listed in red letters have already acted. Use the Control Pad to change pages, and the L or R Button to see the following information: Level, Will, number of units shot down, EN, and HP. Use the cursor and the A Button to select a unit from the list, and the cursor will jump to that unit on the map.

•MISSION

Select this command to view the victory/defeat conditions. If you win the battle, you'll move on to the next map. If not, then the game will end. Press right on the Control Pad to see the Battle Mastery requirement.

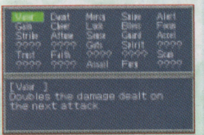


Winning Conditions
1.All enemies shot down

Losing Conditions
1.Mother ship shot down

•SEARCH

This chart lists the Spirit Commands of all the pilots deployed. Select the command you want to use, and the names of the pilots who can use it will be displayed. Select a character, and the cursor will jump to that unit on the map.



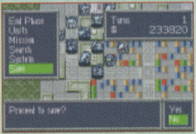
[Valor]
Doubles the damage dealt on the next attack

•SYSTEM

Here, you can select whether or not you want the grid to be displayed, whether or not the music will revert to default after a battle, and which control scheme you'd prefer.

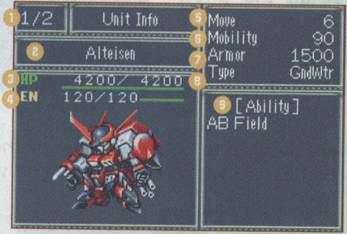
•SAVE

This command will allow you to save your progress on the current map. You can resume your game by selecting "CONTINUE" from the Start Menu.



Proceed to save?

STATUS SCREEN: UNIT



① 1/2 Unit Info

② Alteisen

③ HP 4200/ 4200

④ EN 120/120

⑤ Move 6

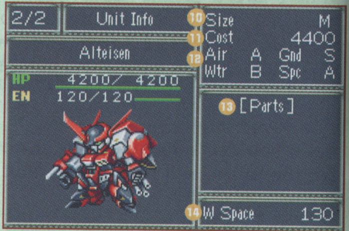
⑥ Mobility 90

⑦ Armor 1500

⑧ Type GndWtr

⑨ [Ability]

AB Field



2/2 Unit Info

Alteisen

HP 4200/ 4200

EN 120/120

⑩ Size M

⑪ Cost 4400

⑫ Air A Gnd S

Wtr B Spc A

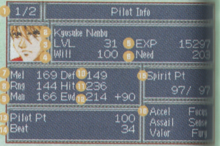
⑬ [Parts]

⑭ W Space 130

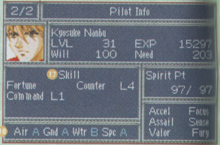
❶ **Page:** Use the Control Pad to change pages
❷ **Name:** The mech's name
❸ **HP:** The mech's endurance. If it reaches 0, the mech will be out of commission
❹ **EN:** The amount of energy the mech has
❺ **Move:** The number of squares the mech can move on the map
❻ **Mobility:** The mech's mobility. Affects evasion
❼ **Armor:** The mech's defence. The higher the number, the less damage sustained
❽ **Type:** The mech's movement type
❾ **Abilities:** The mech's special features
❿ **Size:** Ranges from S (smallest) to LL (largest). Note: Large mechs tend to be easy targets
⓫ **Cost:** The cost to repair a mech which has been disabled in battle
⓬ **Environment Rating:** Indicates the mech's suitability for various environments. From highest to lowest, the rankings are S, A, B, C, D
⓭ **Parts:** The parts the mech is equipped with
⓮ **Weapon Space:** Relates to how many weapons can be equipped on the mech. The larger the number, the more weapons that can be equipped

STATUS SCREEN: PILOT

❶ **Page:** Use the Control Pad to change pages.
❷ **Name:** The pilot's name.
❸ **Level:** The pilot's current level, which increases as you accumulate EXP in battle.
❹ **Will:** Current will power. Affects offensive/defensive ability. Increases or decreases with the turn of events (i.e. defeating an enemy, replenished by ally). Certain weapons can not be used unless the pilot has enough will power.
❺ **EXP:** The pilot's experience.
❻ **Need:** Experience needed to level up.
❼ **MEL (Melee):** The pilot's ability to use weapons in close combat. The higher the number, the more damage that is dealt. 100 is the base value of this stat.



1/2 Pilot Info
Kyosuke Nanbu
LVL 31 EXP 15297
Will 100 Need 203
Mel 169 Def 149
Rng 144 Hit 236
Man 166 Evd 214 +90
Spirit Pt 97/ 97
Pilot Pt 100
Beat 34
Accel Focus
Assail Sense
Valor Fury



2/2 Pilot Info
Kyosuke Nanbu
LVL 31 EXP 15297
Will 100 Need 203
Skill
Fortune Counter L4
Command L1
Spirit Pt 97/ 97
Accel Focus
Assail Sense
Valor Fury
Air A Gnd A Wtr B Spc A

❽ **RNG (Range):** The pilot's ability to use weapons from a distance. The higher the number, the more damage that is dealt. 100 is the base value of this stat.

❾ **MAN (Maneuverability):** The pilot's overall technique and skill. The higher the number, the better the odds of scoring a critical hit.

❿ **DEF (Defence):** The pilot's ability to defend against attacks. The higher the number, the less damage the pilot sustains.

⓫ **HIT:** The pilot's accuracy. The higher the number, the more accurate the attack

⓬ **EVD (Evade):** The pilot's ability to evade attacks. The higher the number, the better chance of evasion. The additional number reflects the mobility of the vehicle.

⓭ **Pilot Points:** The current number of Pilot Points the character has. You can improve the pilot's ability by spending these points in training.

⓮ **Beat:** The number of enemy units the pilot has destroyed.

⓯ **Spirit Points:** The pilot's Spirit Points (current/maximum). Using Spirit Commands will deplete these points.

⓰ **Spirit Commands:** A list of Spirit Commands available to the pilot.

⓱ **Skills:** The pilot's special skills. These can be obtained through training or by raising the pilot's level.

⓲ **Environment Rating:** Indicates the pilot's ability in various environments. From highest to lowest, the rankings are S, A, B, C, D.

SPECIAL SKILLS

The following are skills pilots can learn.

- **Support**

  Allows the pilot to provide offensive or defensive support. The higher the pilot's level, the more times he can provide support in a given turn
- **Prevail**

  This skill will be activated when the pilot's HP is running out. The following stats will be raised: EVD, HIT, Critical and Armor. The higher the pilot's skill level, the more powerful this skill is. The higher the skill level of the pilot, the more frequently this skill will be activated.
- **Counter**

  Allows the pilot to attack first when targeted by the enemy
- **In-Fight**

  Increases the range and damage dealt by melee weapons
- **Gunfight**

  Increases the range and damage dealt by firing weapons
- **SP Up**

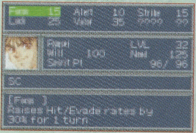
  Increases a pilot's maximum Spirit Points
- **Lucky**

  Rarely activated. Raises the following stats to 100%: HIT, EVD and Critical

- **SP Regenerate**
  Restores 10 Spirit Points every turn
- **Mental**
  Reduces the SP cost for Spirit Commands
- **Hit&Away**
  When you attack your enemy without moving, this skill will enable you to move afterwards.
- **Genius**
  Increases HIT, Critical, and EVD
- **Fortune**
  A pilot with this ability receives more money in battle
- **Attacker**
  Increases offensive power when the pilot's Will is more than 130
- **Expert**
  Reduces weapon EN usage by 30%
- **Telekinesis**
  Increases HIT and EVD according to the pilot's skill level
- **Command**
  Increases nearby allies' HIT and EVD depending on the pilot's skill level
- **Revenge**
  Increases damage dealt by counterattacks by 20%
- **Prophesy**
  Increases EVD when the pilot's Will is more than 130 (counterattacks only)

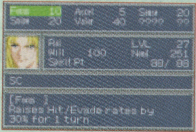
SPIRIT COMMANDS

The cost to use Spirit Commands varies, because each pilot has his/her unique strengths and weaknesses. Consequently, the number of times pilots can use Spirit Commands varies, so carefully consider each pilot's characteristics before using them to fight.



Focus 15
Alert 10
Strike 15
Luck 25
Valor 35
99
LVL 32
Will 100
Spirit Pt 96/ 96
SC

[Focus]
Raises Hit/Evade rates by
30% for 1 turn

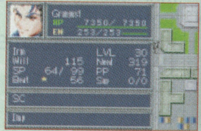


Focus 10
Accel 5
Snipe 20
20
Valor 40
99
LVL 27
Will 100
Spirit Pt 88/ 88
SC

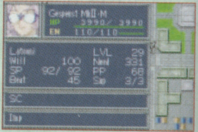
[Focus]
Raises Hit/Evade rates by
30% for 1 turn

INCREASE/DECREASE OF WILL

A pilot's Will may increase or decrease depending on the situation. Pay attention to each pilot's idiosyncrasies, and adjust your strategy accordingly.



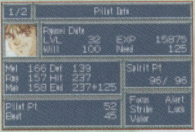
HP 7350/ 7350
EN 253/253
LVL 30
Will 115
SP 64/ 99
PP 71
56
0/0
SC



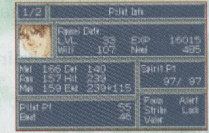
Gespenst MkII·M
HP 3990/ 3990
EN 110/110
LVL 29
Will 100
SP 92/ 92
PP 68
45
3/3
SC

LEVELING UP

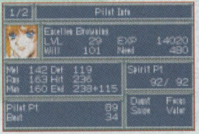
As a pilot accumulates EXP, if he levels up, his Ability Points, Spirit Points and Pilot Points will go up. This happens at a different rate for each pilot. You can also raise a pilot's ability or have him learn new skills by training. This means that the same pilot might have totally different characteristics, depending on how you play the game.



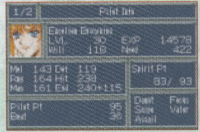
```
1/2              Pilot Info
      Ryusei Date
      LVL     32   EXP   15875
      Will   100   Need    125
Mel 166 Def 139          Spirit Pt
Rng 157 Hit 237             96/ 96
Skl 158 Evd 237+125
Pilot Pt          52     Focus   Alert
Beat              45     Strike  Luck
                         Valor
```



```
1/2              Pilot Info
      Ryusei Date
      LVL     33   EXP   16015
      Will   107   Need    485
Mel 166 Def 140          Spirit Pt
Rng 157 Hit 239             97/ 97
Skl 159 Evd 239+115
Pilot Pt          55     Focus   Alert
Beat              46     Strike  Luck
                         Valor
```



```
1/2              Pilot Info
      Excellen Browning
      LVL     29   EXP   14020
      Will   101   Need    480
Mel 142 Def 119          Spirit Pt
Rng 163 Hit 236             92/ 92
Skl 160 Evd 238+115
Pilot Pt          89     Guard   Focus
Beat              34     Snipe   Valor
```

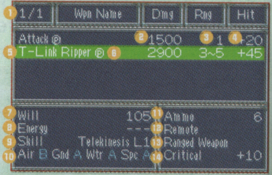


```
1/2              Pilot Info
      Excellen Browning
      LVL     30   EXP   14578
      Will   118   Need    422
Mel 143 Def 119          Spirit Pt
Rng 164 Hit 239             93/ 93
Skl 161 Evd 240+115
Pilot Pt          95     Guard   Focus
Beat              36     Snipe   Valor
                         Assail
```

KILL BONUS

A pilot who has shot down at least 50 enemies will receive 20% more money from the battle, and 5 points will be added to his/her Will next time he/she is deployed.

STATUS SCREEN: WEAPON EFFICIENCY



1/1	Wpn Name	Dmg	Rng	Hit
Attack Ⓟ		1500	1	+20
T-Link Ripper Ⓟ		2900	3~5	+45

Will 105
Energy ---
Skill Telekinesis L1
Air B Gnd A Wtr A Spc A
Ammo 6
Remote
Ranged Weapon
Critical +10

① **Page:** Use the Control Pad to change pages.

② **DMG:** Base damage dealt

③ **RNG:** The weapon's range (min. distance ~ max. distance)

④ **HIT:** The weapon's accuracy

⑤ **Weapon Name**

⑥ **Weapon Type:** "P" indicates a weapon that can be used after movement. "MAP" indicates a weapon which can target all enemies in a given area.

⑦ **Required Will:** Indicates the required Will level for the pilot to use the weapon. If the number is in red, the weapon cannot be used at that time by the current pilot.

⑧ **Energy Cost:** The amount of EN consumed when the weapon is used. If the number is in red, the weapon cannot be used at that time.

⑨ **Skill:** Indicates the required level of a particular skill that the pilot must have obtained in order to use the weapon. If the number is in red, the weapon cannot be used at that time by the current pilot.

⑩ **Environment Rating:** Indicates the weapon's suitability for various environments. From highest to lowest, the rankings are S, A, B, C, D.
⑪ **Current Ammo/Max Ammo:** Indicates the number of remaining attacks
⑫ **Category:** A weapon is classified as one of the following: Missile, Energy Beam, Bullet, Remote, Melee, Supreme, Map, etc.
⑬ **Type:** Indicates whether it is a Melee or Ranged weapon
⑭ **Critical:** Affects the likelihood of a critical hit. The higher the number, the better the chance of dealing a critical hit.

SPECIAL EFFECT WEAPONS

The following are weapons that affect the status of the enemy:

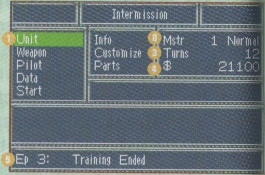
- **Energy Taker:** Reduces enemy's EN by 25%
- **Energy Drain:** Drains enemy's EN by 30% and adds it to user's EN
- **Spirit Taker:** Reduces enemy's Will by 5 points (not to drop below 50)
- **Spirit Drain:** Drains enemy's SP by 30 points and adds them to user's SP
- **Spider Net:** Reduces enemy's Mobility by half. Cannot be used in conjunction with other special effect weapons
- **Armor Breaker:** Reduces enemy's Armor by half for the duration of one turn (can only be used once per turn)
- **Chaff Grenade:** Reduces enemy's hit rate by half. Cannot be used in conjunction with other special effect weapons
- **Jam Grenade:** Reduces the damage dealt by the enemy by half (not to drop below 10). Cannot be used in conjunction with other special effect weapons

INTERMISSION

INTERMISSION

An intermission will occur after you finish a map. This is when you can modify units and switch pilots to prepare for the next battle. Use the money you've saved to beef up your forces!

•INTERMISSION SCREEN



Mstr 1 Normal
Turns 12
$ 21100

Ep 3: Training Ended

① Intermission Menu: Make your selection using the Control Pad, and confirm your choice by pressing the A Button. This will take you to a sub-menu.

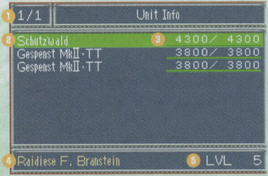
② Battle Mastery: Here, your current level of Battle Mastery is displayed, along with the current difficulty level of the game. You can increase your level of Battle Mastery by fulfilling certain conditions in each stage. The higher your level of Battle Mastery, the more difficult the game will get.

③ **Turns:** The total number of turns you've taken in the game thus far
④ **Money:** Money available to be spent on unit modification
⑤ **Scenario Completed:** Indicates your progress in the game

UNITS

•UNIT INFO

If you select "Unit: Info," a list of units will be displayed. Select the one you want more information on, press the A button, and you'll be taken to the Status Screen.



```
1/1          Unit Info
Schutzwald           4300/ 4300
Gespenst MkII·TT     3800/ 3800
Gespenst MkII·TT     3800/ 3800

Raidiese F. Branstein     LVL  5
```

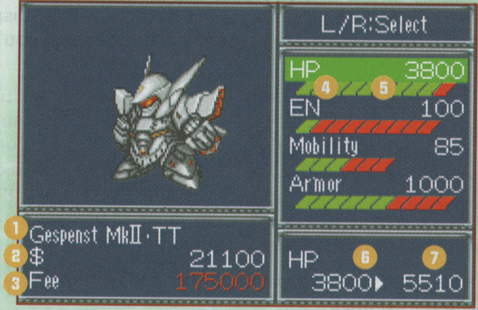
① Page: Use the Control Pad to change pages
② Unit Name
③ HP: The unit's endurance
④ Pilot
⑤ Pilot's Level

Note: Units required to deploy on the next map will be listed in yellow.

•CUSTOMIZATION

If you select "Unit: Customize," a list of units will be displayed. Use the Control Pad to change pages, and select the unit you want to modify. Next, choose the type of modification you'd like to make. Use the Control Pad to determine the degree of modification, and the cost will be calculated. Once you confirm payment, the customization will be complete. The more red indicators that are changed to green, the better the mech's performance will be.

- ❶ **Unit Name**
- ❷ **Money**
- ❸ **Customization Cost**
- ❹ **Type of Modification**
- ❺ **Degree of Modification**
- ❻ **Current Level**
- ❼ **Level After Customization**

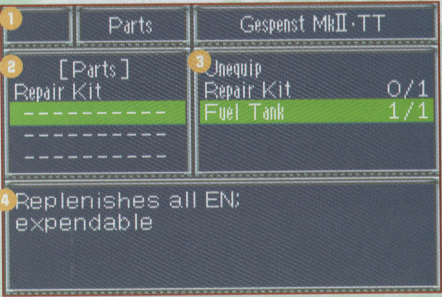


HP 3800
EN 100
Mobility 85
Armor 1000
Gespenst MkⅡ·TT
$ 21100
Fee 175000
HP 3800▸ 5510

•PARTS

Select "Unit: Parts," and a list of your units will appear. Select one, and a list of its equipped parts along with a list of your inventory (available/total) will be displayed. A blank indicates an open slot. You can equip a part there, or replace another part that is already equipped. To equip a part, choose that part and a list of mechs with that particular part will be displayed. If you want to unequip a part, just select the part and choose "Unequip" from the inventory list.

- ❶ **Page:** use the Control Pad to change pages
- ❷ **Currently Equipped Parts**
- ❸ **Inventory**
- ❹ **Part Info**



Parts

Gespenst MkII·TT

[Parts]
Repair Kit

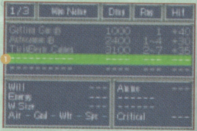
Unequip
Repair Kit 0/1
Fuel Tank 1/1

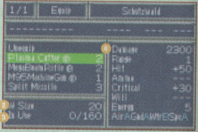
Replenishes all EN:
expendable

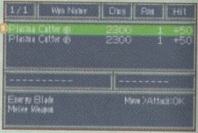
WEAPONS

•SELECTION

Select "Weapon: Equip" and choose the unit you want to equip a weapon on. A list of the unit's current weapons will be displayed. Weapons listed in grey cannot be removed, since they are attached to the unit. However, others can be replaced, or the weapon can be equipped in an empty slot. Each weapon is a certain size (W Size), and each unit has a certain amount of space to carry weapons (W Space). The unit can only carry as many weapons as space allows.





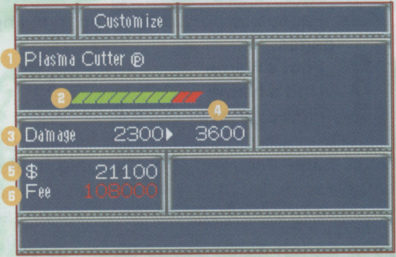


① **Equippable Weapons**
② **W Size of the selected weapon**
③ **W Space of the unit (current/maximum)**
④ **Weapon Info**
⑤ **Weapon List**

•CUSTOMIZATION

Customizing weapons is just like customizing your units. Select “Weapon: Customize.” Next, choose a unit, and then a weapon from those equipped. If you want to customize a weapon in storage, select “To Storage” from the list of units.

① **Weapon to be Customized**
② **Level of Customization**
③ **Current Attack Power**
④ **Attack Power after Customization**
⑤ **Money**
⑥ **Customization Cost**



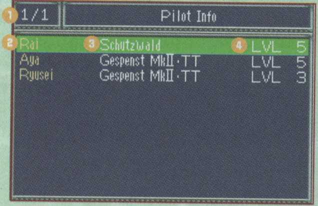
Plasma Cutter ⓔ
Damage 2300▶ 3600
$ 21100
Fee 108000

PILOTS

•INFO

Select "Pilot: Info." Choose a pilot you'd like more information about, and the Status Screen will be displayed.

① **Page:** Use the Control Pad to change pages.
② **Pilot's Name**
③ **Unit's Name**
④ **Pilot's Level**



1/1 Pilot Info

Rai Schutzwald LVL 5
Aya Gespenst MkII·TT LVL 5
Ryusei Gespenst MkII·TT LVL 3

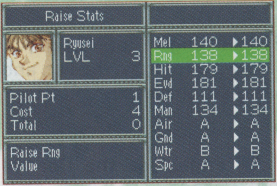
Note: Pilots required to participate in the next battle will be listed in yellow.

•TRAINING

By using Pilot Points in training, pilots can improve their abilities or learn special skills. Just select a pilot, and then choose "Raise Stats" or "Learn Skills."

•RAISING STATS

Select an ability you want to improve using the cursor, and then use the Control Pad to adjust the value. The points required will be indicated on the left. If you don't have enough Pilot Points, then you won't be able to make the change.



Raise Stats

Ryusei
LVL 3

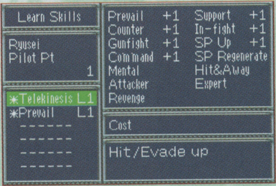
Pilot Pt 1
Cost 4
Total 0

Raise Rng
Value

Mel	140	▸140
Rng	138	▸138
Hit	179	▸179
Evd	181	▸181
Def	111	▸111
Man	134	▸134
Air	A	▸ A
Gnd	A	▸ A
Wtr	B	▸ B
Spc	A	▸ A

•LEARNING SKILLS

Here, the skills the pilot has already learned will be shown at the bottom left, and the ones he can learn will be displayed at the top right. Select an empty slot on the left, and then a skill from the list on the right. If you have enough Skill Points, the pilot will learn the skill. If a skill has "+1" listed next to it, it can be learned again and again, increasing the pilot's skill level.



Learn Skills

Ryusei
Pilot Pt
1

*Telekinesis L1
*Prevail L1

Prevail	+1	Support	+1
Counter	+1	In-fight	+1
Gunfight	+1	SP Up	+1
Command	+1	SP Regenerate	
Mental		Hit&Away	
Attacker		Expert	
Revenge			

Cost

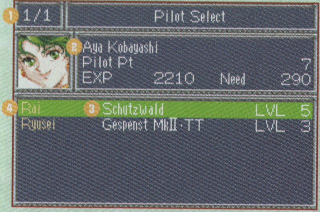
Hit/Evade up

Example: (Prevail +1) + (Prevail +1) = Prevail +2

•ASSIGN

By selecting "Pilot: Assign," you can change which unit a pilot is assigned to. Just select a pilot from the list, and then choose a unit. Note that certain pilots cannot be assigned to certain units.

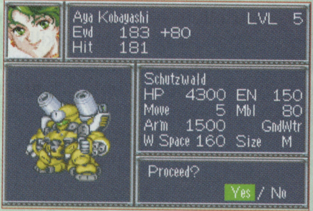
① **Page:** use the Control Pad to change pages.
② **Pilot to be Assigned**
③ **Unit Name**
④ **Current Pilot**



1/1 Pilot Select

Aya Kobayashi
Pilot Pt 7
EXP 2210 Need 290

Rai Schutzwald LVL 5
Ryusei Gespenst MkII·TT LVL 3



Aya Kobayashi LVL 5
Evd 183 +80
Hit 181

Schutzwald
HP 4300 EN 150
Move 5 Mbl 80
Arm 1500 GndWtr
W Space 160 Size M

Proceed?
Yes / No

DATA

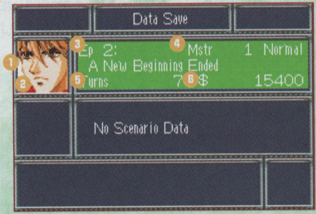
•SAVE

Select "Save" to record your progress. Next time you play, you'll start from the intermission where you left off.

•LOAD

This option allows you to load previously saved data. You'll begin from the intermission where the save was made.

① **Save Data:** you can create up to two save files
② **Character:** the main character whose progress was saved
③ **Scenario:** the number of completed scenarios
④ **Battle Mastery:** current difficulty level and degree of Battle Mastery
⑤ **Turns:** the number of turns you've taken thus far in the game
⑥ **Money:** amount of money you have at the save point



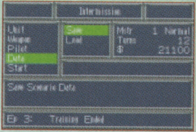
Data Save
Ep 2: Mstr 1 Normal
A New Beginning Ended
Turns 7 $ 15400
No Scenario Data

SAVING

There are two ways to save in this game: during an intermission or using the Quick Save feature. The former will allow you to continue from the intermission where you left off, while the latter will allow you to resume the game from the exact point where you left off. Use both methods to suit your needs.

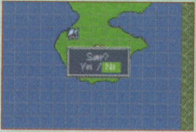
•SAVING DURING AN INTERMISSION

Select "Save" from the options available to you during an intermission. You can continue your game by selecting "LOAD" from the Start Menu. Up to two save files can be stored.



•QUICK SAVE

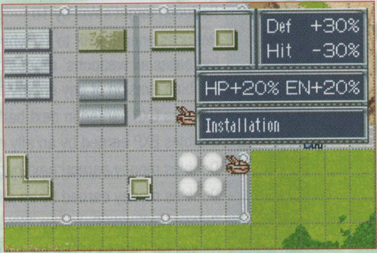
You can also save on any map by accessing the General Commands. To resume your game where you left off, select "CONTINUE" from the Start Menu. Only one save file can be stored using this method.



Note: Do not turn the power OFF while saving.

ENVIRONMENT

Various environments make up the game's maps. These will influence units' mobility, defence, and hit rates. Remember, some locations will restore HP and EN to units stationed there. Press the B Button with the cursor pointing to an unoccupied grid square to see the nature of that location. In locations which severely limit mobility, units can sometimes move freely if the "Air" or "Change" option is available to them.


Def +30%
Hit -30%
HP+20% EN+20%
Installation

•REPLENISHING LOCATIONS

	REPLENISHMENT EACH TURN	
	HP	EN
INSTALLATION	+20%	+20%
COLONY	+10%	+10%

SPIRIT COMMANDS

VALOR	Doubles damage dealt on next attack
DAUNT	Reduces target's Will by 10
MERCY	Reduces enemy's HP to 10 when character's Maneuver is higher
SNIPE	Increases all weapons' ranges by 2 (except MAP and Range 1)
ALERT	Enables evasion of any enemy attack for 1 battle
GAIN	Doubles EXP earned in next battle
CHEER	Doubles EXP earned by an ally next battle
LUCK	Doubles money earned next battle
BLESS	Doubles money earned by an ally next battle
FOCUS	Raises Hit/Evade Rates by 30% for 1 turn
STRIKE	Raises Hit Rate to 100% for 1 turn; nullifies Double Image
ATTUNE	Raises ally's Hit Rate to 100% for 1 turn
SENSE	Combined effects of STRIKE and ALERT
GUARD	Reduces damage sustained to 1/4 for 1 turn
ACCEL	Increases Movement by 3

ZEAL	Allows 1 extra action
VIGOR	Replenishes HP by 30% of max value
GUTS	Fully replenishes HP
SPIRIT	Increases Will by 10
DRIVE	Increases Will by 30
TRUST	Replenishes an ally's HP by 2000
FAITH	Fully replenishes an ally's HP
RENEW	Fully replenishes an ally's ammo/EN; Your Will won't be affected
ENABLE	Allows an ally that has acted already to act again
SCAN	Reveals info about the target
ROUSE	Increases adjacent ally's Will by 10
HOPE	Replenishes an ally's SP by 50
ASSAIL	Enables usage of all weapons (except MAP) after moving
FURY	Nullifies enemy's defensive abilities/defensive support
LOVE	???

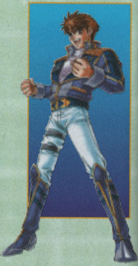
PARTS

BOOSTER	Movement +1
MEGABOOSTER	Movement +2
THRUSTER	Mobility +25
BIO SENSOR	Mobility +20
SERVO MOTOR	Mobility +5
APOGEE MOTOR	Movement +1, Mobility +5
TESLA DRIVE	Enables flight; changes unit's/weapons' performance in the sky to "A"
THRUSTER SET	Changes unit's/weapons' performance in space to "A"
DUSTPROOF	Changes unit's/weapons' performance on the ground to "A"
WATER JET	Changes unit's/weapons' performance in water to "A"
RADAR MODULE	Increases all weapons' ranges by 1 (except MAP and Range 1)
CUSTOM HEAD-UP DISPLAY	All weapons' Hit Rates +30%
MULTISENSOR	All weapons' Hit Rates +20%

DUAL SENSOR	All weapons' Hit Rates +10%
CHOBHAM ARMOR	Max HP +500, Armor +100
HYBRID ARMOR	Max HP +1000, Armor +150
ORICHALCONIUM	Max HP +1000, Armor +200
Z.O. ARMOR	Max HP +1500, Armor +250
GENERATOR	Max EN +50
LARGE GENERATOR	Max EN +100
CARTRIDGE	Replenishes all ammo. Expendable
SOLAR PANEL	Replenishes 10% of Max EN at the beginning of each turn
BEAM COAT	Adds special ability: Beam Coat
AB FIELD	Adds special ability: AB Field
G WALL	Adds special ability: G Wall
FUEL TANK	Replenishes all EN. Expendable
REPAIR KIT	Replenishes all HP. Expendable
SP DRINK	Replenishes 50 Spirit Points. Expendable
EMBLEM	Initial Will +5
MEDAL	Initial Will +10

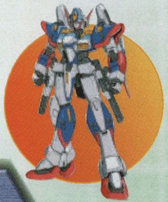
Note: There are other parts besides those mentioned above.

CHARACTERS



RYUSEI DATE

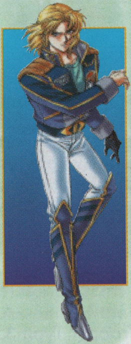
A test pilot and SRX team member, he's passionate, straightforward, and often reckless. Women are a complete mystery to him, but he's a hardcore super robot enthusiast. He met Ingram Prisken after winning a robot-simulation game tournament called "Burning PT." Ingram immediately recognized Ryusei's ability, and it didn't take long for Ryusei to decide to join the army. His cheerfulness is contagious, but he's sometimes mistaken as being shallow. In reality, he's one of the most reliable guys to have at your side in a pinch. Some say he has the devil's luck, always managing to escape difficult situations despite impossible odds. He's 18 and a Master Sergeant.



R-1

Height: 19.1m Weight: 50.2t

Its official name is the Real Personal Trooper Type-1. It's the first of the Personal Trooper·R Series, developed as part of the SRX Project. Designed for close combat, it's equipped with non-beam type weapons to ensure its attacks damage the enemy. Also, it's equipped with the latest PT/EOT technology, making it the ultimate version of the standard PT. A well-balanced mech within the R series, it can change into the R-WING, its flying form.

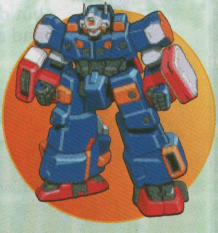


RAIDIESE F BRANSTEIN

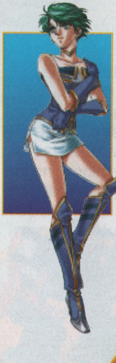
A test pilot for the SRX team, he's a member of the Branstein family, a distinguished military family. While testing the RTX-008R Huckebein prototype, the Black Hole Engine malfunctioned, and he lost his left hand. Smart, sarcastic, and cool under pressure, he's reportedly a genius. He's 19 years old and a Second Lieutenant.

R-2

Height: 18.2m Weight: 80.4t

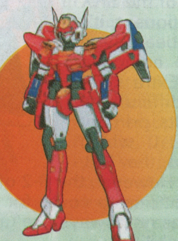


Officially known as the Real Personal Trooper Type-2, it's the second mech from the Personal Trooper R Series, developed as part of the SRX Project. Designed to bombard its opponent, it's equipped with high-powered beam-type weapons and thick armor. It's also equipped with a Tronium Engine that uses Extra Over Technology, making its output difficult to regulate and limiting its mobility. Its primary responsibility is to support the R-1, which excels at close-range combat, and the R-3, which excels at long-range combat. However, the R-2 often fights alongside the R-1 on the front line to cover for the occasional loss of the R-3, which does not always live up to its full potential because of its unreliability.



AYA KOBAYASHI

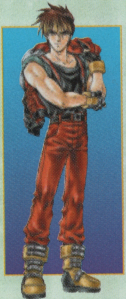
The leader of the SRX team. Before joining the army, she helped her father by volunteering as a subject for the Japan Special Laboratory for Brain Research. When the SRX Project was launched, she was assigned to the development team responsible for the Telekinesis-Link System for the R Series. She seems responsible and strong-willed on the surface, but deep inside, she's a gentle girl who hates conflict. She's 21 years old and a captain.



R-3

Height: 15.3m Weight: 49.4t

Officially known as the Real Personal Trooper Type-3, it's the third mech from the Personal Trooper·R Series, developed as part of the SRX Project. It's meant for a commanding officer, and is equipped with the T-Link System. This unit is ideal for using telekinesis-type weapons, capturing enemies from a distance, and doing reconnaissance work. It was built exclusively for Aya.



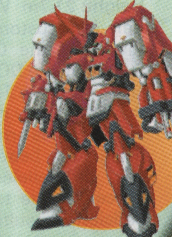
KYOSUKE NANBU

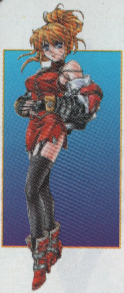
A test pilot for the ATX team, he's a man of few words who always wears his poker face. Nobody knows the strong emotions deep inside him. He's romantically involved with Excellen, who he loves dearly. He's a bad gambler, so it's up to her to stop him whenever he tries to bet on the underdog. He used to belong to the Far East Brigade and was also a test pilot for the Wildraubtier. He's 22 years old and a Second Lieutenant.

PTX-003C: GESPENST Mk-II ALTEISEN

Height: 22.2m Weight: 85.4t

As part of the ATX Project conducted at Langley Base in North America, this Personal Trooper was designed for frontal attack with overwhelming fire power. It's the result of radical modification to the third test model of the first generation Gespenst series. Almost all of its weapons are non-beam type for close/middle-range combat. Due to its engineers' creative vision, it's not armed with EOT technology. Although it's great for close-range combat, it was taken out of production because its unusual concept seemed to go against the trend. Therefore, it was given the code name "Alteisen," which means "Old Iron."





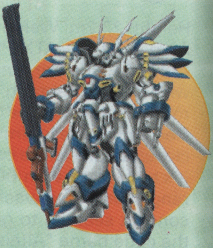
EXCELLEN BROWNING

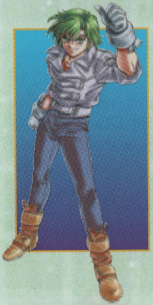
A test pilot who's a member of the ATX team and pilots the Weissritter, she's calm and intelligent, but shows off too much and always speaks her mind (she enjoys being the center of attention). She parties a lot and enjoys watching all of the absurd behavior that goes on during social gatherings. She loves Kyosuke more than anyone in the world, but he doesn't treat her the way that he should, leaving her frustrated. She's an excellent pilot, skilled especially at dog-fighting. She's 23 years old and a Second Lieutenant.

PTX-007-03C: GESPENST Mk·II CUSTOM WEISSRITTER

Height: 21.7m Weight: 60.3t

This is a customized Personal Trooper based on the third model of the Gespenst Mk·II. Utilizing Lion series data leaked by the DC, and equipped with a miniature Tesla Drive created by the Tesla Leicht Institute, the Weisritter is able to fly without any support. It has greater mobility than the Lion series, and is armed with an Oxtongue Rifle that's capable of firing both beam and non-beam type rounds, offering its pilot unparalleled accuracy. However, mass production was cancelled due to the unit's high cost and weak armor, a deficiency resulting from the design's emphasis on mobility.





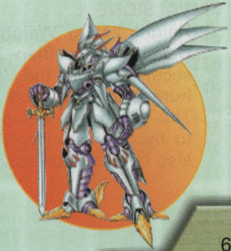
MASAKI ANDOH

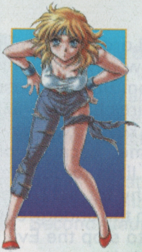
The pilot of Cybuster, the Elemental Lord, he's quite frank and exceptionally athletic. But, he doesn't know how to communicate with women, and has a terrible sense of direction. He was chosen as the pilot of the Elemental Lord since the mech requires high Prana, which he has because of his strong emotions. Masaki keeps two cat-like familiars: Shiro and Kuro. Although he's handsome, because of his comical behavior, he's rarely seen as the hero. He likes to do things alone, and has a strong sense of loyalty and sympathy for a 17 year old. He was summoned to the Holy Langran Kingdom in the underground world of La Gias to become the pilot of Cybuster and to stop the Evil Lord. He tried his best, but the kingdom was destroyed. He returned to this world chasing after Shu and the Granzon.

CYBUSTER

Height: 28.48m Weight: 38.4t

A unit developed in the Langran Kingdom, Cybuster is also known as the "elemental Lord of the Wind" because it was blessed by Cyfis, the god of the wind. Its main power source is the Fulcanelli-type eternal engine, which requires the pilot's Prana (lifeforce). It also utilizes Ether (a stationary energy with no mass) as a magical catalyst for more powerful propulsion. Cybuster's armor is made of Orichalconium with a geometric structure and particle arrangement that provide magical protection. It can transform into a cruising variant called Cybird.





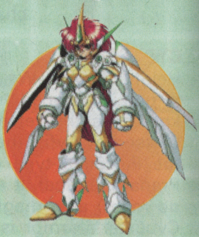
LUNE ZOLDARK

Lune is the only daughter of Bian Zoldark, the leader of the Divine Crusaders, the group who caused the DC War. She has superhuman reflexes and vision. She's attractive, but tomboyish at the same time. She also has a weakness for flattery. She was supposed to pilot the Valsion, but because she disliked its design, she had the Valsione made especially for her. A fan of Japanese costume plays, she's 16 years old and her hobby is saving money.

VALSIONE

Height: 24.6m Weight: 39.7t

Developed by Bian Zoldark for his daughter Lune, this is the second unit of the Valsion series. Its movement is smooth and human-like, and the mech can even display facial expressions. The Valsione is equipped with a compact Tesla Drive, enabling it to fly. With its Psy-Blaster, Cross Smasher and Divine Blade, it also boasts impressive attack power.



SOMMARIO

STORIA 67
COMANDI 68
AVVIO DEL GIOCO 70
SELEZIONE DEL PERSONAGGIO . . . 70
UNA PANORAMICA DEL GIOCO . . . 71
PREPARATIVI PER LA BATTAGLIA . . 74
MAPPE 76
BATTAGLIA: MOVIMENTO 78
BATTAGLIA: ATTACCO 80
BATTAGLIA: RECUPERO 84
BATTAGLIA: COMPLETAMENTO . . . 85
MECCANISMO DI SUPPORTO 86
ORDINI INDIVIDUALI 90
ORDINI GENERALI 92
SCHERMATA DI STATO: UNITÀ 94
SCHERMATA DI STATO: PILOTA . . . 96
SCHERMATA DI STATO:
EFFICENZA DELLE ARMI 102
INTERMEZZO 104
SALVATAGGIO 114
AMBIENTE 115
ORDINI DI SPIRITO 116
PARTI 118
PERSONAGGI 120

INTRODUZIONE

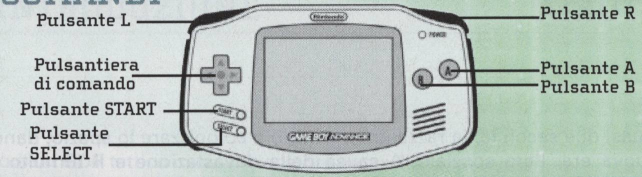
Questo gioco è un GDR tattico in cui il giocatore controlla unità militari nel corso di varie campagne, simulando una battaglia. Ogni mappa presenta una condizione di vittoria esclusiva e il giocatore potrà passare alla mappa successiva soltanto ottenendo la vittoria. La storia sarà diversa a seconda delle scelte che effettuerà il giocatore, quindi saranno presenti finali multipli. Ora analizzeremo le varie forze emergenti che minacciano la stabilità del mondo.

STORIA

Quasi due secoli fa, la razza umana iniziò a colonizzare lo spazio, dando inizio a una nuova era, l'era spaziale. A causa della devastazione e il tumulto provocato dai meteoriti che colpirono la Terra all'inizio del XXI secolo, la razza umana fece pochi progressi negli anni a seguire. Nel 179 E.S., però, un terzo meteorite, Meteora 3, colpì la Terra non lontano dalle isole Marquesas, nel Pacifico del sud. Una spedizione di ricerca inviata dal Governo Federale Terrestre, Earth Federal Government (EFG) scoprì che Meteora 3 conteneva tracce di una tecnologia sconosciuta alla razza umana. Battezzarono questa nuova tecnologia Tecnologia Extra-Over, Extra-Over Technology (EOT).

Vennero condotte ulteriori analisi dal comitato investigativo dell'EOT (EOTI) e dal consiglio EOT. Al concludersi di queste indagini, il Dr. Bian Zoldark, responsabile dell'EOTI, comunicò all'EFG e all'Esercito Federale Terrestre che vi era un'elevata probabilità che la Terra venisse invasa da esseri extraterrestri. L'EFG prese sul serio l'avvertimento e così ebbe inizio lo sviluppo di Soldati Personali (Personal Troopers), unità mobili umanoidi, e così via...

COMANDI

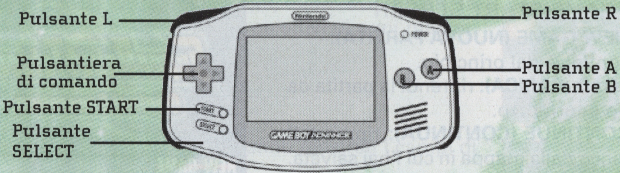

Pulsante L
Pulsantiera di comando
Pulsante START
Pulsante SELECT
Pulsante R
Pulsante A
Pulsante B
Nintendo
POWER
START
SELECT
A
B
GAME BOY ADVANCE

MODALITÀ NORMALE	
Pulsantiera di comando	Movimento del puntatore.
Pulsante R	Cerca unità, attivazione/disattivazione rapida del supporto.
Pulsante L	Cerca unità, impostazione rapida azioni.
Pulsante A	Conferma ordini, visualizza finestre.
Pulsante B	Annulla ordini, visualizza dati unità o ambientali.
Pulsante SELECT	Visualizza l'intera mappa.
Pulsante START	Attiva la funzione di salvataggio rapido (Quick Save).

ALTRI COMANDI	
Pulsante R + pulsante A	Accelera messaggi delle schermate dello scenario.
Tieni premuto il pulsante B + pulsantiera di comando	Muovi rapidamente il puntatore.
START + SELECT + pulsante A + pulsante B	Riavvia il gioco.
Tieni premuto START	Continua

MODALITÀ A UNA MANO

È possibile impostare i comandi in modo da poter giocare con una sola mano: basta accedere al menu di configurazione dei comandi dall'opzione System (Sistema) nel menu degli ordini generali.
Seleziona All commands on the left (Tutti i comandi a sinistra) e conferma.
Verrà attivata la seguente configurazione dei comandi:


Pulsante L
Pulsante R
Pulsantiera di comando
Pulsante A
Pulsante B
Pulsante START
Pulsante SELECT

MODALITÀ A UNA MANO	
Pulsantiera di comando	Movimento del puntatore.
Pulsante L	Conferma ordini, visualizza finestre.
Pulsante SELECT	Annulla ordini, visualizza dati dell'unità o ambientali.
Pulsante START	Attiva la funzione di salvataggio rapido (Quick Save).

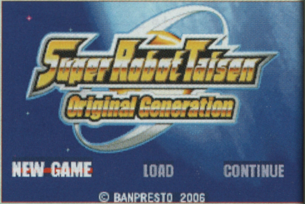
ALTRI COMANDI	
Pulsante START + Pulsante SELECT + Pulsante L	Riavvia il gioco.
Tieni premuto START	Continua.

AVVIO DEL GIOCO

Inserisci la cassetta di gioco di "Super Robot Taisen: Original Generation" nel Game Boy Advance™ e accendilo. Quando compare la schermata del titolo, premi START.

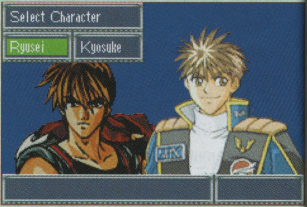
•GAME START SCREEN

NEW GAME (NUOVA PARTITA): comincia dal principio.
LOAD (CARICA): riprendi la partita da un intermezzo.
CONTINUE (CONTINUA): riprendi il gioco dalla mappa in cui l'hai salvata.


Super Robot Taisen
Original Generation
NEW GAME
LOAD
CONTINUE
© BANPRESTO 2006

SELEZIONE DEL PERSONAGGIO

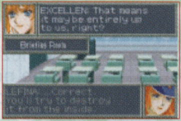
È possibile selezionare il personaggio con cui giocare (Kyosuke o Ryusei) all'inizio della partita. Selezionane uno per dare inizio al gioco.
Gli scenari varieranno a seconda del personaggio che sceglierai.


Select Character
Ryusei
Kyosuke

UNA PANORAMICA DEL GIOCO

•SCENARI

Durante questa fase della partita, su schermo compariranno vari personaggi, sarà sviluppata la trama e verranno illustrati gli obiettivi di ogni mappa.



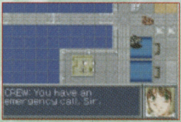
EXCELLEN: That means it may be entirely up to us, right?

LEFINA: Correct. You'll try to destroy it from the inside.

Briefing Room

•MAPPE

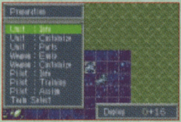
In alcuni punti del gioco, verranno mostrati i campi di battaglia.



CREW: You have an emergency call, Sir.

•PREPARATIVI PER LA BATTAGLIA

Qui, potete dotate le armi o le parti e le modificate se necessario, secondo la situazione.

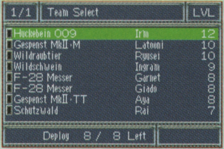


Preparation
Unit : Info
Unit : Customize
Unit : Parts
Weapon : Equip
Weapon : Customize
Pilot : Info
Pilot : Training
Pilot : Assign
Team Select
Deploy 0+16

UNA PANORAMICA DEL GIOCO

•SELEZIONE DELLE UNITÀ

In questa fase dovrai selezionare i piloti/mech da utilizzare nella battaglia. Potrebbe non essere possibile schierare tutte le unità, qualora ne fossero presenti molte.

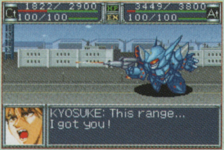


Huckebein 009	Irm	12
Gespenst MkII·M	Latooni	10
Wildraubtier	Ryusei	10
Wildschwein	Ingram	9
F-28 Messer	Garnet	8
F-28 Messer	Giado	8
Gespenst MkII·TT	Aya	8
Schutzwald	Rai	7

Deploy 8 / 8 Left

•BATTAGLIA

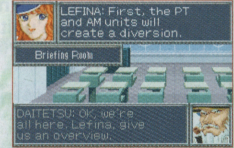
Durante la battaglia, le unità che ti appartengono compariranno in blu, mentre quelle nemiche in rosso. Ogni mappa presenta diversi obiettivi di campagna e starà a te decidere come meglio impiegare le tue unità.



KYOSUKE: This range...
I got you!

•SCENA CONCLUSIVA

Alla fine di ogni battaglia, verrà visualizzata una scena relativa all'esito dello scontro oppure una che anticiperà quelli futuri.

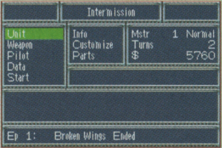

LEFINA: First, the PT and AM units will create a diversion.

Briefing Room

DAITETSU: OK, we're all here. Lefina, give us an overview.

•INTERMEZZO

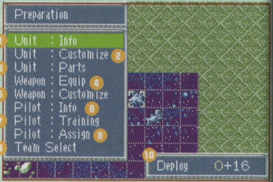
In questa fase è possibile personalizzare i mech, cambiarne l'equipaggiamento oppure scegliere altri mech. È inoltre possibile salvare i propri progressi.


Intermission
Unit
Weapon
Pilot
Data
Start
Info
Customize
Parts
Mstr 1 Normal
Turns 2
$ 5760

Ep 1: Broken Wings Ended

PREPARATIVI PER LA BATTAGLIA

Una volta che sarà comparsa la mappa, sarà possibile prepararsi a battaglia. Assicurati di selezionare accuratamente le unità che desideri e di equipaggiarle adeguatamente.


Preparation
① Unit : Info
② Unit : Customize
③ Unit : Parts
④ Weapon : Equip
⑤ Weapon : Customize
⑥ Pilot : Info
⑦ Pilot : Training
⑧ Pilot : Assign
⑨ Team Select
⑩ Deploy 0+16

① **Unit/Info (Unità/Informazioni):** mostra lo stato di un'unità.

② **Unit/Customize (Unità/Personalizza):** personalizza un'unità.

③ **Unit/Parts (Unità/Parti):** equipaggia un'unità con delle parti.

④ **Weapon/Equip (Armi/Equipaggia):** seleziona le armi di un'unità.

⑤ **Weapon/Customize (Armi/Personalizza):** personalizza l'arma di un'unità.

⑥ **Pilot/Info (Pilota/Informazioni):** mostra lo stato di un pilota.

⑦ **Pilot/Training (Pilota/Addestramento):** migliora le abilità di un pilota o insegna abilità speciali grazie all'impiego di punti pilota.

⑧ **Pilot/Assign (Pilota/Assegna):** cambia i piloti delle unità.

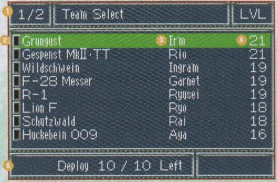
⑨ **Team/Select (Squadra/Seleziona):** concludi i preparativi e procedi alla selezione della squadra.

⑩ **Deploy (Schiera):** numero di mech richiesti (in giallo)/mech selezionabili da schierar

SELEZIONE DELLA SQUADRA

Quando compare la schermata di selezione della squadra, seleziona le unità dell'elenco che desideri schierare. Di solito verranno caricate a bordo di una corazzata. È possibile che alcune unità debbano partecipare per forza, mentre altre non potranno essere selezionate, a seconda delle circostanze.

- ① **Unit List Page (Pagina dell'elenco delle unità)** (usa la pulsantiera di comando per cambiare pagina)
- ② **Unit Name (Nome dell'unità)**
- ③ **Pilot Name (Nome del pilota)**
- ④ **Pilot Stats (Attributi del pilota)**
- ⑤ **Number of Deployable Mechs (Numero di mech schierabili)**

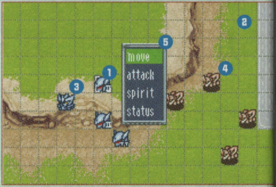


1/2 Team Select		LVL
Grungust	Ir'm	21
Gespenst MkII·TT	Rio	21
Wildschwein	Ingram	19
F-28 Messer	Garnet	19
R-1	Ryusei	19
Lion F	Ryo	18
Schutzwald	Rai	18
Huckebein 009	Aya	16

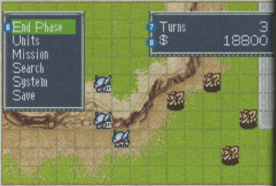
Deploy 10 / 10 Left

Seleziona le unità da schierare con la pulsantiera di comando, quindi premi il pulsante A. Si accenderà una spia a sinistra dell'unità, indicando che è pronta a dislocarsi. Premi nuovamente il pulsante A per annullare. Più avanti arriverai nel gioco, più unità avrai a tua disposizione. Assicurati di scegliere con attenzione i membri della tua squadra.

MAPPE



①
②
③
④
⑤
move
attack
spirit
status



⑥ End Phase
Units
Mission
Search
System
Save
⑦ Turns 3
⑧ $ 18800

① **Cursor (Puntatore):** serve a controllare le unità.

② **Grid (Griglia):** ogni cella corrisponde a un'unità di movimento. È possibile visualizzare o nascondere la griglia dal menu degli ordini generali.

③ **Friendly Units (Unità alleate):** le unità del giocatore e le loro alleate.

④ **Enemy Units (Unità nemiche):** le unità ostili controllate dal computer.

⑤ **Individual Commands (Ordini individuali):** ordini che possono essere dati alle unità delle tue forze.

⑥ **General Commands (Ordini generali):** opzioni che influiscono sulla partita in generale.

⑦ **Turns (Turni):** numero di turni completi (fase del giocatore + fase nemica) che sono trascorsi sulla mappa attuale.

⑧ **Money (Denaro):** fondi accumulati.

ORDINI SULLA MAPPA

Esistono due tipi di ordini che possono essere impartiti dalla schermata della mappa.

•ORDINI INDIVIDUALI

Questi ordini possono essere impartiti alle varie unità delle tue forze.

Move (Muovi)	Sposta un'unità.
Spirit (Spirito)	Utilizza gli ordini di spirito di un pilota.
Status (Stato)	Mostra la schermata di stato di un'unità.
Attack* (Attacca)	Attacca il nemico.
Change* (Trasforma)	Trasforma un mech.
Deploy* (Schiera)	Schiera le unità.
Ground/Underground/Air/Wate (A terra, nel sottosuolo, in aria, in acqua)*	Cambia l'altitudine di un'unità.
Use* (Usa)	Usa una parte equipaggiata.
Repair* (Ripara)	Ripristina i punti salute (HP) di un'unità vicina.
Supply* (Rifornisci)	Ripristina l'energia (EN) o le munizioni di un'unità vicina.

•ORDINI GENERALI

Queste opzioni influisconofsull'andamento della partita in generale.

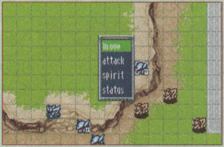
End Phase (Fine turno)	Concludi il turno.
Units (Unità)	Visualizza l'elenco delle unità.
Mission (Missione)	Visualizza la/le condizione/i di vittoria.
Search (Cerca)	Visualizza l'elenco di ordini di spirito.
System (Sistema)	Modifica i comandi o le opzioni della griglia.
Save (Salva)	Salva i progressi (seleziona poi CONTINUE (CONTINUA) dal menu di avvio per riprendere la partita).

* Disponibile soltanto in alcuni casi.

▨ Nota: Spirit, Status, Change, Deploy, Ground/Underground/Air/Water, e Use possono essere selezionati ripetutamente senza per questo sprecare il turno.

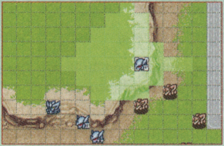
BATTAGLIA: MOVIMENTO

Porta il puntatore su di un'unità presente sulla mappa e premi il pulsante A per mostrare le opzioni disponibili per l'unità in questione. Se si trova molto lontano dal nemico, è possibile ordinarle di muoversi (Move) per farla avvicinare. Premi il pulsante B per controllare lo stato dell'unità e, da questa schermata, premi il pulsante A per visualizzare le abilità speciali del personaggio.



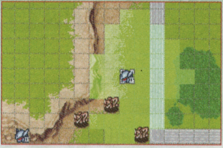
•COME MUOVERE LE UNITÀ

Selezionando Move (Muovi), verrà visualizzata la distanza che l'unità potrà percorrere. Seleziona la destinazione e premi il pulsante A, quindi seleziona Standby (Attendi) oppure, se il nemico è a portata, Attack (Attacca).



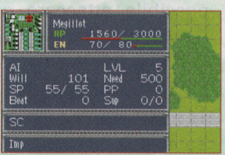
•AMBIENTE

Le mappe presentano vari ambienti: le montagne e gli specchi d'acqua limiteranno la mobilità delle unità. Per capire come un ambiente influisce su queste ultime, posiziona il puntatore sul luogo che desideri esaminare e premi il pulsante B.



•STATO DEI NEMICI

Posizionando il puntatore su un nemico e premendo il pulsante A è possibile visualizzarne la distanza massima di movimento. Per consultarne lo stato, premi invece il pulsante B. A questo punto, premendo il pulsante A potrai vederne le abilità speciali. Se non avrai ancora ingaggiato l'unità in combattimento, i dati corrispondenti non saranno disponibili.



Megillot
HP 1560/ 3000
EN 70/ 80

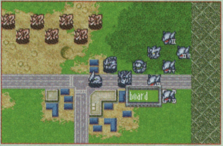
AI
Will 101
SP 55/ 55
Beat 0
LVL 5
Need 500
PP 0
Sup 0/0

SC

Imp

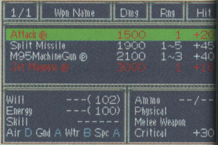
•RIFORNIMENTO

Se è presente nei paraggi una corazzata evidenziata in blu, puoi raggiungerla e salirvi a bordo. Rimanendoci abbastanza a lungo, ripristinerai le munizioni così come i tuoi punti salute (HP) e l'energia (EN). Puoi schierare nuovamente l'unità a bordo di una corazzata impartendo l'ordine Deploy (Schiera) alla corazzata. La volontà (Will) del pilota diminuirà di 10, ma non scenderà mai sotto 100.



BATTAGLIA: ATTACCO

Se un'unità è abbastanza vicina a una nemica, sarà possibile attaccare quest'ultima. L'unità ingaggiata avrà l'iniziativa. Esistono tre modi di attaccare: attacco di un'unità adiacente, attacco dalla distanza o attacco di una particolare area.

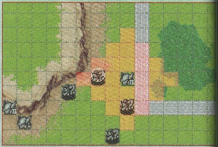


1/1	Wpn Name	Dmg	Rng	Hit
	Attack Ⓟ	1500	1	+20
	Split Missile	1900	1~5	+45
	M95MachineGun Ⓟ	2100	1~3	+40
	Jet Magnum Ⓟ	3000	1	+10

```
Will          ---( 102)     Ammo          --/--
Energy        ---( 100)     Physical
Skill         ------        Melee Weapon
Air D Gnd A Wtr B Spc A     Critical        +30
```

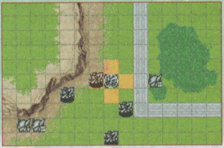
•COME ATTACCARE

Seleziona Attack (Attacca) dagli ordini disponibili e comparirà un elenco di armi. Quelle mostrate in rosso non potranno essere utilizzate per varie ragioni (non sono cariche, assenza di energia/distanza/volontà, l'ambiente non lo permette, ecc...). Verrà mostrata la portata dell'arma. Seleziona quindi un'unità nemica con il puntatore e conferma la scelta premendo il pulsante A. È possibile selezionare un bersaglio anche utilizzando i pulsanti L e R.



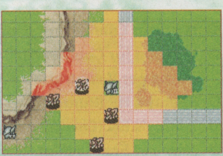
•ATTACCARE UN NEMICO ADIACENTE

Avvicinati a un nemico e quindi sferra il tuo attacco.
Le armi contrassegnate da una P sono le più adatte a questo tipo di attacco, dal momento che possono essere utilizzate dopo aver eseguito un movimento.



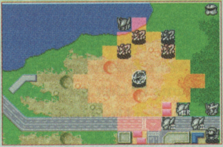
•ATTACCO DALLA DISTANZA

È possibile usare le armi con una portata superiore a due per attaccare dalla distanza.



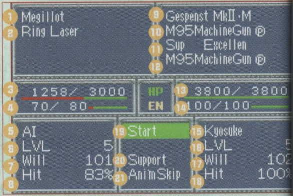
•ATTACCO DI UNA PARTICOLARE AREA

Le armi contrassegnate dalla dicitura MAP (MAPPA) sono in grado di danneggiare varie unità contemporaneamente, comprese quelle alleate, sempre che si trovino nell'area interessata.
Questo tipo di attacco non permette contrattacco alcuno.



CONFERMARE UN ATTACCO

Dopo aver pianificato una strategia d'attacco, verranno mostrati sia i dati del giocatore sia quelli del nemico, quali ad esempio la probabilità di colpire della tua arma e la probabilità di un contrattacco. Premi il pulsante A per dare inizio allo scontro o il pulsante B per rinunciarvi.


① Megillot
② Ring Laser
⑨ Gespenst MkII·M
⑩ M95MachineGun ⓟ
⑪ Sup Excellen
M95MachineGun ⓟ
⑫
③ 1258/ 3000
④ 70/ 80
HP
EN
⑬ 3800/ 3800
⑭ 100/100
⑤ AI
⑥ LVL 5
⑦ Will 101
Hit 83%
⑧
⑲ Start
⑳ Support
㉑ AnimSkip
⑮ Kyosuke
⑯ LVL 5
⑰ Will 102
Hit 100%
⑱

•FINESTRA DEI DATI DELLA BATTAGLIA

① **Name of Enemy Unit (Nome dell'unità nemica)**

② **Weapon for Counterattack (Arma per il contrattacco)**

③ **Enemy's HP (Punti salute del nemico)**

④ **Enemy's EN (Energia del nemico)**

⑤ **Name of Enemy Pilot (Nome del pilota nemico)**

⑥ **Enemy's Level (Livello del nemico)**

⑦ **Enemy's Will (Volontà del nemico)**

⑧ **Accuracy of Enemy's Weapon (Precisione dell'arma del nemico)**

⑨ **Name of Unit (Nome dell'unità)**

⑩ **Weapon Used (Arma impiegata)**

⑪ **Name of Supporting Pilot (Nome del pilota di supporto)**

⑫ **Supporting Weapon (Arma di supporto)**

⑬ **Player Character's HP (Punti salute del giocatore)**

⑭ **Player Character's EN (Energia del giocatore)**

⑮ **Pilot's Name (Nome del pilota)**

⑯ **Player Character's Level (Livello del giocatore)**

⑰ **Player Character's Will (Volontà del giocatore)**

⑱ **Hit Rate of Player Character's Weapon (Probabilità di colpire dell'arma del giocatore)**

⑲ **Start Battle (Avvia battaglia)**

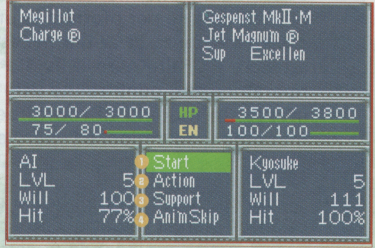
⑳ **Support (Supporto):** cambia l'unità di supporto o attiva/disattiva gli attacchi di supporto.

㉑ **AnimSkip (Salta animazione):** guarda/salta la scena della battaglia.

CONTRATTACCO

Le unità contrattaccheranno in modo automatico, a meno che la relativa opzione venga modificata. Quando ti attaccano, seleziona Action (Azione) per accedere alle seguenti opzioni: Counterattack (Contrattacca), Defend (Difendi) ed Evade (Schiva). Seleziona Counterattack per impostare l'arma con cui contrattaccare. Al posto di contrattaccare, selezionando Defend ridurrai i danni che subirai, mentre attivando l'opzione Evade diminuirai le probabilità di essere colpito.

•FINESTRA DI CONTRATTACCO


Megillot
Charge ⓟ
Gespenst MkII·M
Jet Magnum ⓟ
Sup Excellen
3000/ 3000
75/ 80
HP
EN
3500/ 3800
100/100
AI
LVL 5
Will 100
Hit 77%
① Start
② Action
③ Support
④ AnimSkip
Kyosuke
LVL 5
Will 111
Hit 100%

① Start Battle (Avvia battaglia)

② Action (Azione): Counterattack (Contrattacca), Defend (Difendi) o Evade (Schiva).

③ Support (Supporto): cambia l'unità di supporto o attiva/disattiva gli attacchi di supporto.

④ AnimSkip (Salta animazione): guarda/salta la scena della battaglia.

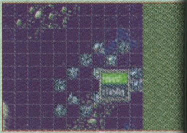
Nota: il pulsante R può essere utilizzato per attivare/disattivare rapidamente il supporto, mentre il pulsante L permette di selezionare un'azione difensiva.

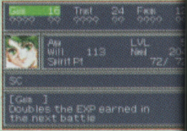
BATTAGLIA: RECUPERO

Durante la battaglia, è possibile ripristinare le munizioni, i punti salute (HP) o l'energia (EN) nei modi riportati di seguito.

•MODULI

Usa un'unità che monta un modulo di riparazione o di rifornimento per rifornire le unità alleate usando la stessa sequenza di azioni necessaria per sferrare un attacco. Più alto sarà il livello del pilota dell'unità riparatrice, più punti salute (HP) farà recuperare. Usa invece un modulo di rifornimento per riempire al massimo le munizioni e l'energia (EN) delle unità.





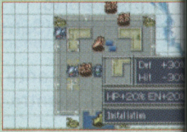
Doubles the EXP earned in the next battle

•ABILITÀ

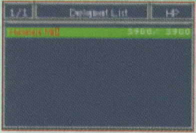
Se i piloti dispongono di ordini di spirito, come Vigor (Vigore) o Trust (Fiducia), possono far recuperare le proprie unità impiegando queste abilità.

•ZONE

Le unità site in determinati posti, come città o basi, recupereranno automaticamente un 10%-30% per turno.

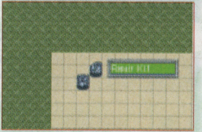


•RIFORNIMENTO



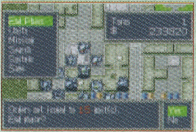
Salendo a bordo di una corazzata, è possibile far recuperare a ogni turno parte dei punti salute (HP) e dell'energia (EN) di un'unità, mentre le munizioni verranno rifornite al massimo. La volontà (Will) del pilota diminuirà di 10, ma non scenderà mai sotto 100.

•PARTI



Se un'unità dispone di parti quali kit di riparazione (Repair Kits), serbatoi di carburante (Fuel Tanks) o caricatori (Cartridges), possono essere usate anch'esse per rifornire le tue forze.

BATTAGLIA: COMPLETAMENTO



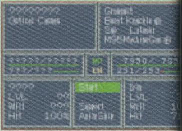
Una volta portate a termine tutte le azioni che desideri intraprendere durante un dato turno, premi il pulsante A, dopo aver portato il puntatore su una cella vuota, per visualizzare il menu degli ordini generali. Seleziona quindi End Phase (Fine turno) per dare inizio al turno del nemico. Potrai concludere il tuo turno in qualsiasi momento, anche se non avrai mosso tutte le unità. Tu e il nemico vi alternerete, giocando un turno a testa. Quando raggiungerai gli obiettivi della campagna, supererai la mappa in questione.

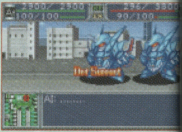
MECCANISMO DI SUPPORTO

In alcune occasioni, tra alleati, è possibile offrirsi supporto in battaglia.

Quest'azione è denominata supporto (Support) ed è presente in due forme: offensivo e difensivo. Il supporto offensivo si verifica quando due unità adiacenti attaccano lo stesso nemico. Quello difensivo quando un'unità subisce un colpo al posto di un'altra. Per fare ciò, l'unità non deve ancora aver eseguito alcuna azione e il suo pilota deve disporre di abilità di supporto. Un'unità di supporto può fornire assistenza un massimo di quattro volte per turno.

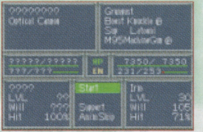
Quest'abilità sarà mostrata nella finestra di attacco/contrattacco.

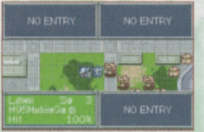

Optical Camo
Start
Support
LVL
Will
Hit 100%
LVL
Will
Hit


2300/ 2300
100/100
90/100
Def Support

SUPPORTO OFFENSIVO

Per beneficiare di supporto offensivo, è necessario soddisfare le seguenti condizioni.

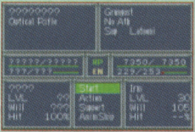


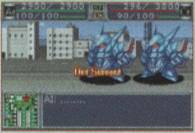


- L'unità di supporto dev'essere adiacente a quella che ne beneficia.
- L'unità di supporto dev'essere ancora in grado di attaccare.
- L'unità di supporto deve poter raggiungere la cella in cui si trova la sua alleata.
- L'unità di supporto deve disporre di un'arma appropriata per l'attacco.
- L'unità di supporto non deve aver esaurito le azioni disponibili nel turno attuale.
- L'unità di supporto non deve aver preso parte a un attacco combinato.

Qualora non avessi bisogno di supporto offensivo o volessi cambiare l'unità che fornisce supporto (o la relativa arma), accedi alla finestra dei dati di battaglia e apri il menu di supporto (Support). Al suo interno, puoi disattivare il supporto selezionando None (Nessuna) oppure visualizzare le unità di supporto disponibili selezionando Change (Cambia). Verrà mostrata la probabilità di colpire delle armi di ogni unità di supporto. Usa la pulsantiera di comando per selezionare l'unità che desideri e premi il pulsante A per confermare. Infine, se l'unità dispone di più armi, seleziona quella che preferisci impiegare.

SUPPORTO DIFENSIVO





Per beneficiare di supporto difensivo, è necessario soddisfare le seguenti condizioni.

- L'unità di supporto dev'essere adiacente a quella che ne beneficia.
- L'unità di supporto dev'essere ancora in grado di difendersi.
- L'unità di supporto deve poter raggiungere la cella in cui si trova la sua alleata.
- L'unità che gode di supporto non riesce a schivare un attacco.

Nota: l'unità di supporto non fornirà assistenza se c'è il rischio che venga distrutta.
Selezionando Support (Supporto) dalla finestra dei dati di battaglia e quindi Change (Cambia) verranno visualizzati i punti salute (HP) e l'energia (EN) di tutte le unità di supporto disponibili. Selezionane una usando la pulsantiera di comando, quindi premi il pulsante A per confermare. Selezionando None (Nessuna) nel menu di supporto disattiverai il supporto.

ALTRE QUESTIONI RELATIVE AL SUPPORTO

•ORDINI DI SPIRITO

Quando un'unità fornisce supporto offensivo o difensivo, non può avvalersi di certi ordini di spirito, nemmeno se vengono impostati in precedenza. È comunque possibile utilizzare abilità speciali quali Barriera (Barrier) e Sdoppiamento (Double Image).

•ESPERIENZA

Quando un'unità fornisce supporto offensivo, non riceverà alcuna esperienza, ma andrà tutta ad aumentare quella dell'unità che avrà iniziato l'attacco per prima.

•PRIORITÀ

Se più unità sono in condizione di fornire supporto, la priorità si determinerà come segue.

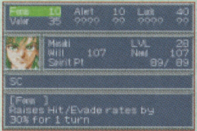
Supporto offensivo:	coopera l'unità con le armi più potenti.
Supporto difensivo:	coopera l'unità che subirebbe meno danni.

ORDINI INDIVIDUALI

Saranno presenti diversi ordini individuali a seconda dell'unità che controlli e delle circostanze. Sono essenziali per vincere le battaglie, quindi usali con criterio.

•SPIRIT [SPIRITO]

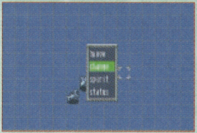
Questi ordini consumano i punti spirito di un pilota. Ti permetteranno, tra le altre cose, di aumentare la probabilità di colpire di un'arma, ripristinare i punti salute (HP), ecc... Più alto sarà il livello di un personaggio, più ordini avrà a sua disposizione.



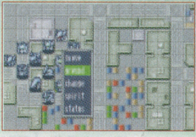
Raises Hit/Evade rates by 30% for 1 turn

•CHANGE [TRASFORMA]

Le unità che dispongono di quest'ordine possono trasformarsi e impiegare nuove abilità. Ad esempio, potrebbero vedere la propria mobilità migliorata in certi ambienti, oppure guadagnare qualche altro vantaggio rispetto al nemico.

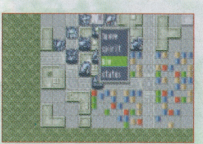


• AIR/WATER/GROUND/UNDERGROUND (IN ARIA/IN ACQUA/SULLA TERRA/NEL SOTTOSUOLO)


change
spirit
status

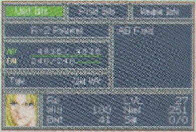
Quando usi un'unità capace di muoversi in vari ambienti, potrebbero essere presenti ordini, come Air (In aria) o Water (In acqua), che ti permettono di spostarla in un altro tipo di ambiente.

La distanza massima di movimento varierà a seconda dell'unità, così come l'efficienza dell'arma a seconda dell'ubicazione del bersaglio.


spirit
status

•USE (USA)

Quest'ordine può essere impartito per utilizzare gli oggetti consumabili presenti nell'inventario, quali serbatoi di carburante (Fuel Tanks) o caricatori (Cartridges). È possibile usare le parti per ripristinare punti salute (HP) o energia (EN), tra le altre cose, ma devono prima essere equipaggiate.


Unit Info
Pilot Info
Weapon Info
R-2 Powered
AB Field
HP 4935/ 4935
EN 240/240
Type
Will 100
LVL 27
251
41
0/0

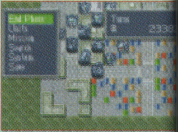
• STATUS (STATO)

Quest'opzione ti permetterà di visualizzare informazioni sull'unità e sul pilota, comprese le abilità speciali a disposizione di quest'ultimo. Consulta questi dati di frequente e regola i tuoi piani di conseguenza.

ORDINI GENERALI

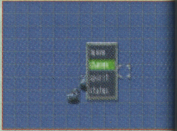
Premi il pulsante A quando il puntatore si trova su una cella non occupata per visualizzare il menu degli ordini generali. Questi ultimi sono indispensabili per poter dirigere le unità e tenerne sott'occhio le prestazioni. Assicurati di conoscerli alla perfezione.

•END PHASE (FINE TURNO)



Usa quest'ordine una volta che le tue unità avranno eseguito tutte le azioni che vuoi che intraprendano. Su schermo potrai vedere il numero di unità che non avranno ancora agito. Puoi annullare la tua scelta selezionando No, oppure premendo il pulsante B, altrimenti confermala selezionando Yes (Sì).

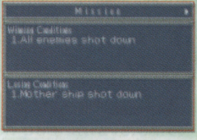
•UNITS (UNITÀ)



Selezionando quest'ordine accederai a un elenco delle unità schierate, in ordine di esperienza. Quelle mostrate in rosso hanno già agito. Usa la pulsantiera di comando per cambiare pagina e i pulsanti R e L per consultare le seguenti informazioni: livello (Level), volontà (Will), numero di unità abbattute, energia (EN) e punti salute (HP). Usa il puntatore e il pulsante A per selezionare un'unità dall'elenco e il puntatore si porterà automaticamente su di essa.

•MISSION (MISSIONE)

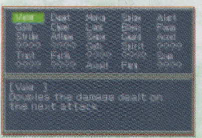
Seleziona quest'ordine per visualizzare le condizioni di vittoria/sconfitta. Qualora dovessi vincere la battaglia, passerai alla mappa successiva, altrimenti la partita avrà termine. Premi la pulsantiera di comando destra per visualizzare i requisiti per la maestria in battaglia (Battle Mastery).



1.All enemies shot down
1.Mother ship shot down

•SEARCH (CERCA)

Quest'elenco comprende tutti gli ordini spirito dei piloti schierati. Seleziona l'ordine che desideri impartire per visualizzare i nomi dei piloti in grado di eseguirlo. Selezionando un personaggio, il puntatore si porterà sull'unità in esame.

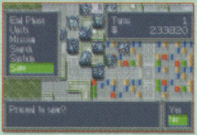

Doubles the damage dealt on the next attack

•SYSTEM (SISTEMA)

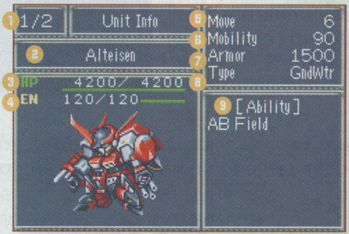
In questa sezione è possibile attivare/disattivare la visualizzazione della griglia, decidere se dovrà riattivarsi la musica predefinita dopo una battaglia e selezionare la configurazione di comandi preferita.

•SAVE (SALVA)

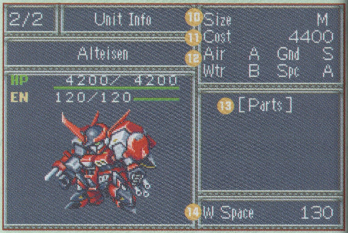
Questa funzione ti permette di salvare i progressi nella mappa attuale. Potrai riprendere una partita selezionando l'opzione CONTINUE (CONTINUA) nel menu di avvio.



SCHERMATA DI STATO: UNITÀ



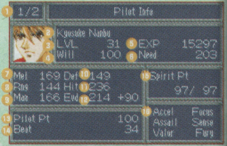
① 1/2 Unit Info
② Alteisen
③ HP 4200/ 4200
④ EN 120/120
⑤ Move 6
⑥ Mobility 90
⑦ Armor 1500
⑧ Type GndWtr
⑨ [Ability]
AB Field



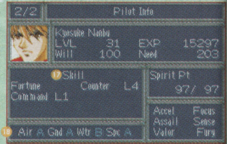
2/2 Unit Info
Alteisen
HP 4200/ 4200
EN 120/120
⑩ Size M
⑪ Cost 4400
⑫ Air A Gnd S
Wtr B Spc A
⑬ [Parts]
⑭ W Space 130

❶ **Page (Pagina):** usa la pulsantiera di comando per cambiare pagina.
❷ **Name (Nome):** il nome del mech.
❸ **HP (Punti salute):** rappresentano la resistenza del mech.
Se raggiungono lo 0, sarà fuori combattimento.
❹ **EN (Energia):** la quantità di energia residua del mech.
❺ **Move (Movimento):** il numero di celle della mappa che il mech può attraversare.
❻ **Mobility (Mobilità):** la mobilità del mech. Influisce sulla sua capacità di schivata.
❼ **Armor (Corazza):** la difesa del mech.
Più alto è il valore, minori i danni che subisce.
❽ **Type (Tipo):** il tipo di movimento del mech.
❾ **Abilities (Abilità):** le abilità speciali del mech.
❿ **Size (Dimensioni):** vanno da S (più piccolo) a LL (il più grande).
Nota: i mech più grandi sono i bersagli più esposti.
⓫ **Cost (Costo):** il costo per riparare un mech distrutto in battaglia.
⓬ **Environment Rating (Caratteristiche ambientali):**
rappresentano quanto è adatto il mech ai determinati tipi di ambienti.
Dal migliore al peggiore, i valori sono i seguenti: S, A, B, C, e D.
⓭ **Parts (Parti):** le parti montate sul mech.
⓮ **Weapon Space (Spazio per armi):** indica quante armi possono venire installate su un mech. Più alto sarà il numero, maggiore la quantità di armi che potranno essere collocate sull'unità.

SCHERMATA DI STATO: PILOTA



1/2 Pilot Info
Kyosuke Nanbu
LVL 31 EXP 15297
Will 100 Need 203
Mel 169 Def 149
Rng 144 Hit 236
Man 166 Evd 214 +90
Spirit Pt 97/ 97
Pilot Pt 100
Beat 34
Accel Focus
Assail Sense
Valor Fury



2/2 Pilot Info
Kyosuke Nanbu
LVL 31 EXP 15297
Will 100 Need 203
Skill
Fortune Counter L4
Command L1
Spirit Pt 97/ 97
Accel Focus
Assail Sense
Valor Fury
Air A Gnd A Wtr B Spc A

❶ **Page (Pagina):** usa la pulsantiera di comando per cambiare pagina.

❷ **Name (Nome):** il nome del pilota.

❸ **Level (Livello):** il livello attuale del pilota, che aumenta man mano che accumuli esperienza in battaglia.

❹ **Will (Volontà):** forza di volontà attuale che influisce sull'abilità offensiva/difensiva. Aumenta o diminuisce a seconda degli eventi che si verificano (per esempio dopo aver sconfitto un nemico o aver ricevuto rifornimenti da un alleato). Alcune armi possono essere utilizzate solo se il pilota dispone di sufficiente volontà.

❺ **EXP (Esperienza):** l'esperienza del pilota.

❻ **Need (Esperienza richiesta):** esperienza richiesta perché il pilota salga di livello.

❼ **MEL (Combattimento ravvicinato):** l'abilità del pilota di usare le armi in combattimento ravvicinato. Più alto è il numero, maggiori saranno i danni che infliggerà (100 è il valore di base di questa caratteristica).

⑧ **RNG (Combattimento a distanza):** l'abilità del pilota di usare le armi a distanza. Più alto è il numero, maggiori saranno i danni che infliggerà (100 è il valore di base di questa caratteristica).

⑨ **MAN (Manovrabilità):** l'abilità e la tecnica globali del pilota. Più alto è il numero, maggiori sono le possibilità di sferrare un colpo critico.

⑩ **DEF (Difesa):** l'abilità del pilota di difendersi dagli attacchi. Più alto è il numero, minori sono i danni che sosterrà il pilota.

⑪ **HIT (Precisione):** la precisione del pilota. Più alto è il numero, più precisi saranno i suoi attacchi.

⑫ **EVD (Schivata):** l'abilità del pilota di schivare gli attacchi. Più alto è il numero, minori saranno le probabilità che venga colpito. Il numero addizionale indica la mobilità del veicolo.

⑬ **Pilot Points (Punti pilota):** il numero di punti pilota attuali a disposizione del pilota. Possono essere spesi per migliorare le abilità del pilota durante l'addestramento.

⑭ **Beat (Vittorie):** numero di unità nemiche abbattute dal pilota.

⑮ **Spirit Points (Punti spirito):** i punti spirito del pilota (attuali/massimi). Usali per gli ordini spirito.

⑯ **Spirit Commands (Ordini spirito):** un elenco degli ordini spirito che il pilota è in grado di eseguire.

⑰ **Skills (Abilità):** le abilità speciali del pilota. Possono essere ottenute addestrandolo o facendolo salire di livello.

⑱ **Environment Rating (Caratteristiche ambientali):** rappresentano l'abilità del pilota a combattere in determinati tipi di ambienti.
Dal migliore al peggiore, i valori sono i seguenti: S, A, B, C, e D.

ABILITÀ SPECIALI

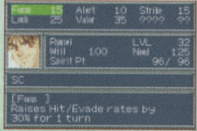
Un pilota può apprendere le seguenti abilità.

- **Support (Supporto)**
  Permette al pilota di fornire supporto offensivo o difensivo. Più alto è il livello del pilota, più volte potrà fornire supporto nel corso di un turno.
- **Prevail (Prevalere)**
  Questa abilità verrà attivata quando i punti salute (HP) del pilota staranno per esaurirsi. Causerà un incremento nelle seguenti caratteristiche: EVD (Schivata), HIT (Precisione), Critical (Critico) e Armor (Corazza). Più alto sarà il livello del pilota, più potente sarà questa abilità e più spesso sarà possibile utilizzarla.
- **Counter (Iniziativa)**
  Permette al pilota di attaccare per primo, quando è bersaglio di un nemico.
- **In-Fight (Combattente)**
  Aumenta la portata e i danni delle armi da combattimento ravvicinato.
- **Gunfight (Cannoniere)**
  Aumenta il raggio e i danni delle armi da fuoco.
- **SP Up (Incremento di spirito)**
  Aumenta i punti spirito massimi di un pilota.
- **Lucky (Fortuna)**
  Di rado si attiva. Porta le seguenti caratteristiche al 100%: HIT (Precisione), EVD (Schivata) e Critical (Critico).
- **SP Regenerate (Rigenerazione di spirito)**
  Ripristina 10 punti spirito per turno.

- **Mental (Potere mentale)**
  Riduce il costo in punti spirito degli ordini di spirito.
- **Hit&Away (Toccata e fuga)**
  Quando colpisci il nemico senza muoverti,
  quest'abilità ti permette di allontanarti dopo averlo fatto.
- **Genius (Genio)**
  Aumenta HIT (Precisione), Critical (Critico) ed EVD (Schivata).
- **Fortune (Ricchezza)**
  Un pilota che beneficia di questa abilità riceve più denaro in battaglia.
- **Attacker (Attaccante)**
  Aumenta la potenza complessiva d'offesa quando la volontà (Will) del pilota è superiore a 130.
- **Expert (Esperto)**
  Riduce l'utilizzo di energia (EN) delle armi del 30%.
- **Telekinesis (Telecinesi)**
  Aumenta i valori di HIT (Precisione) ed EVD (Schivata), secondo il livello del pilota.
- **Command (Comando)**
  Aumenta i valori di HIT (Precisione) ed EVD (Schivata) dei piloti nei paraggi, secondo il livello del pilota.
- **Revenge (Vendetta)**
  Aumenta i danni inflitti dai contrattacchi del 20%.
- **Prophesy (Profezia)**
  Aumenta il valore di EVD (Schivata) quando la volontà (Will) del pilota è superiore a 130 (solo contrattacchi).

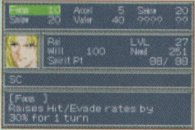
ORDINI DI SPIRITO

Il costo degli ordini di spirito varia, poiché ogni pilota presenta punti di forza e debolezza propri. Di conseguenza, il numero di volte che un pilota può utilizzare gli ordini di spirito non sarà sempre lo stesso, quindi considera con attenzione le caratteristiche del pilota prima di usarli in combattimento.



Alert 10
Strike 15
Valor 35
LVL 32
Will 100
Spirit Pt 96/ 96
SC

Raises Hit/Evade rates by 30% for 1 turn

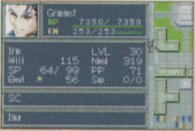


5
20
Valor 40
LVL 27
Will 100
Spirit Pt 88/ 88
SC

Raises Hit/Evade rates by 30% for 1 turn

AUMENTO/DIMINUZIONE DI VOLONTÀ

La volontà di un pilota potrebbe aumentare o diminuire a seconda delle circostanze. Fai attenzione alle caratteristiche di ogni pilota e adatta la tua strategia di conseguenza.

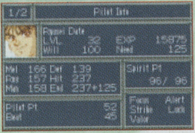


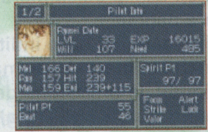
HP
EN
LVL 30
Will 115
SP 64/ 99
PP 71
56
0/0
SC

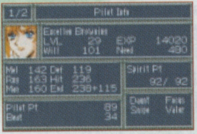
HP
EN 110/110
LVL 29
Will 100
SP 92/ 92
PP 68
45
3/3
SC

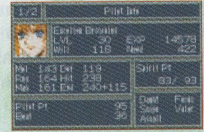
PASSAGGIO DI LIVELLO

Man mano che un pilota acquisisce esperienza (EXP) sale di livello e ottiene punti abilità, spirito e pilota. Il passaggio di livello avviene in momenti diversi a seconda del pilota. Con l'addestramento, è possibile migliorare le abilità di un pilota oppure fargliene imparare di nuove. Ciò significa che uno stesso pilota potrebbe disporre di abilità completamente diverse, in base a come avrai giocato la partita.


1/2 Pilot Info
Ryusei Date
LVL 32 EXP 15875
Will 100 Next 125
Mel 166 Def 139
Rng 157 Hit 237
[illegible] 158 [illegible] 237+125
Spirit Pt 96/ 96
Pilot Pt 52
[illegible] 45
Focus Alert
Strike Luck
Valor


1/2 Pilot Info
Ryusei Date
LVL 33 EXP 16015
Will 107 Next 485
Mel 166 Def 140
Rng 157 Hit 239
[illegible] 159 [illegible] 239+115
Spirit Pt 97/ 97
Pilot Pt 55
[illegible] 46
Focus Alert
Strike Luck
Valor

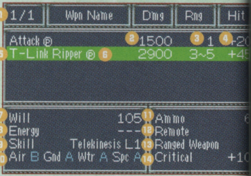

1/2 Pilot Info
Excellen Browning
LVL 29 EXP 14020
Will 101 Next 480
Mel 142 Def 119
Rng 163 Hit 236
[illegible] 160 [illegible] 238+115
Spirit Pt 92/ 92
Pilot Pt 89
[illegible] 34
[illegible] Focus
Snipe Valor


1/2 Pilot Info
Excellen Browning
LVL 30 EXP 14578
Will 118 Next 422
Mel 143 Def 119
Rng 164 Hit 238
[illegible] 161 [illegible] 240+115
Spirit Pt 93/ 93
Pilot Pt 95
[illegible] 36
[illegible] Focus
Snipe Valor
Assail

BONUS DI UCCISIONE

Un pilota che avrà abbattuto almeno 50 nemici otterrà il 20% di denaro in più dalla battaglia, oltre a godere di 5 punti volontà bonus che gli verranno accreditati la prossima volta che verrà schierato.

SCHERMATA DI STATO: EFFICIENZA DELLE ARMI



1/1	Wpn Name	Dmg	Rng	Hit
	Attack Ⓟ	1500	1	+20
	T-Link Ripper Ⓟ	2900	3~5	+45

Will	105	Ammo	6
Energy	---	Remote	
Skill	Telekinesis L1	Ranged Weapon	
Air B Gnd A Wtr A Spc A		Critical	+10

① **Page (Pagina):** usa la pulsantiera di comando per cambiare pagina.

② **DMG (Danni):** danni di base inflitti.

③ **RNG (Gittata):** la gittata dell'arma (distanza minima~massima).

④ **HIT (Precisione):** la precisione dell'arma.

⑤ **Weapon Name (Nome dell'arma)**

⑥ **Weapon Type (Tipo dell'arma):** "P" indica che l'arma può essere usata dopo un movimento. MAP indica un'arma in grado di causare danni ad area.

⑦ **Required Will (Volontà richiesta):** indica la volontà richiesta perché il pilota possa usare l'arma. Se il numero è rosso, il pilota non è attualmente in grado di usarla.

⑧ **Energy Cost (Costo in energia):** l'ammontare di EN consumata quando viene utilizzata un'arma. Se il numero è rosso, l'arma non può essere utilizzata in quel momento.

⑨ **Skill (Abilità):** indica li livello di una particolare abilità richiesto perché il pilota possa usare un'arma. Se il numero è rosso, il pilota non è attualmente in grado di usarla.

⑩ **Environment Rating (Caratteristiche ambientali):** indica quanto è adatta una determinata arma ai vari tipi di ambienti. Dal migliore al peggiore, i valori sono i seguenti: S, A, B, C, e D.

⑪ **Current Ammo/Max Ammo (Munizioni attuali/massime):** indica il numero di attacchi rimanenti.

⑫ **Category (Categoria):** un'arma rientra in una delle seguenti categorie: Missile (Missile), Energy Beam (Raggio energetico), Bullet (Proiettile), Remote (A distanza), Melee (Da combattimento ravvicinato), Supreme (Cruciale), Map (Mappa), ecc...

⑬ **Type (Tipo):** indica se si tratta di un'arma da combattimento ravvicinato (Melee) o da distanza (Ranged).

⑭ **Critical (Critico):** influisce sulla probabilità dei colpi critici. Più alto è il numero, più è probabile infliggere un colpo critico.

ARMI CON EFFETTI SPECIALI

Le seguenti armi influiscono sullo stato dei nemici:

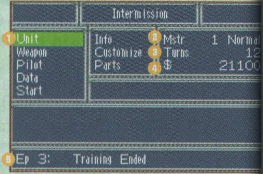
- **Energy Taker (Riduttore di energia):** Riduce l'energia (EN) nemica del 25%.
- **Energy Drain (Ladro di energia):** Assorbe l'energia (EN) nemica del 30% e la attribuisce all'unità attaccante.
- **Spirit Taker (Riduttore di spirito):** Riduce la volontà del nemico di 5 punti (senza che scenda mai sotto 50).
- **Spirit Drain (Ladro di spirito):** Assorbe 30 punti spirito (SP) dal nemico e li attribuisce all'unità attaccante.
- **Spider Net (Ragnatela):** dimezza la mobilità del nemico. Non può essere usata assieme ad altre armi con effetti speciali.
- **Armor Breaker (Perforatore di corazze):** dimezza il valore di Armor (Corazza) del nemico per tutta la durata del turno (può essere usato una sola volta per turno).
- **Chaff Grenade (Granata antiradar):** Dimezza la probabilità di colpire del nemico. Non può essere utilizzata assieme ad altre armi con effetti speciali.
- **Jam Grenade (Granata elettronica):** dimezza i danni inflitti dal nemico (che comunque non scendono mai sotto 10). Non può essere utilizzata assieme ad altre armi con effetti speciali.

INTERMEZZO

INTERMEZZO

Alla fine di ogni mappa, ci sarà un intermezzo. In questa fase potrai modificare le unità o cambiare i piloti per prepararti alla battaglia successiva. Usa il denaro che hai accumulato per accrescere le tue forze!

•SCHERMATA DELL'INTERMEZZO


Intermission
①
Unit
Weapon
Pilot
Data
Start
Info
Customize
Parts
② Mstr 1 Normal
③ Turns 12
④ $ 21100
⑤ Ep 3: Training Ended

① Menu dell'intermezzo: seleziona la voce che desideri usando la pulsantiera di comando e confermala premendo il pulsante A. Così facendo accederai a un sottomenu.

② Maestria in battaglia: qui verrà mostrato l'attuale livello di maestria in battaglia, oltre al livello di difficoltà della partita in corso. Puoi accrescere la tua maestria in battaglia soddisfacendo determinate condizioni in ogni livello. Più alta sarà la tua maestria in battaglia, più difficile si farà il gioco.

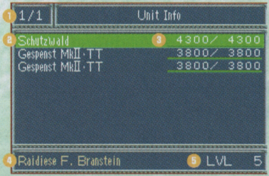
③ **Turns (Turni):** il numero totale di turni che hai giocato fino a quel momento.
④ **Money (Denaro):** denaro disponibile da spendere per modificare le unità.
⑤ **Scenario Completed (Scenario completato):** indica i tuoi progressi nel gioco.

UNITÀ

•UNIT INFO [INFORMAZIONI SULL'UNITÀ]

Selezionando Unit: Info (Unità: informazioni) comparirà un elenco di unità. Seleziona quella su cui desideri ulteriori informazioni, premi il pulsante A e accederai alla sua schermata di stato.

① Page (Pagina): usa la pulsantiera di comando per cambiare pagina.
② Unit Name: Nome dell'unità.
③ HP (Punti salute): rappresentano la resistenza dell'unità.
④ Pilot (Pilota).
⑤ Pilot's Level (Livello del pilota).



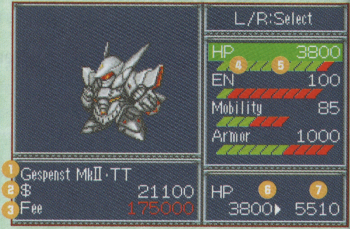
1/1 Unit Info
Schutzwald 4300/ 4300
Gespenst MkII·TT 3800/ 3800
Gespenst MkII·TT 3800/ 3800
Raidiese F. Branstein LVL 5

Nota: le unità mostrate in giallo dovranno necessariamente essere schierate nella prossima mappa.

•PERSONALIZZAZIONE

Selezionando Unit: Customize (Unità: personalizza) comparirà un elenco di unità. Usa la pulsantiera di comando per cambiare pagina e seleziona l'unità che desideri modificare, seguita dal tipo di modifica che vuoi effettuare. Usa nuovamente la pulsantiera di comando per determinare l'entità della modifica e quindi ne verrà mostrato il costo. Una volta confermato il pagamento, la personalizzazione verrà completata. Più alto sarà il numero di tacche che da rosse diventeranno verdi, maggiori saranno le nuove prestazioni del mech in questione.

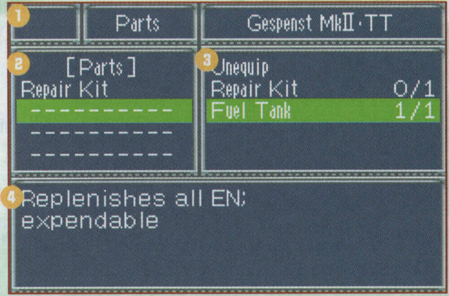
❶ Unit Name (Nome dell'unità)
❷ Money (Denaro)
❸ Customization Cost (Costo della personalizzazione)
❹ Type of Modification (Tipo di modifica)
❺ Degree of Modification
(Entità della modifica)
❻ Current Level (Livello attuale)
❼ Level After Customization
(Livello dopo la personalizzazione)


L/R:Select
HP 3800
④
⑤
EN 100
Mobility 85
Armor 1000
①
Gespenst MkII·TT
②
$ 21100
③
Fee 175000
HP
⑥
⑦
3800▸ 5510

•PARTS [PARTI]

Selezionando Unit: Parts (Unità: parti) comparirà un elenco di unità. Selezionane una per visualizzarne le parti equipaggiate e le parti presenti nell'inventario (disponibili/totali). Uno spazio vuoto indica che è disponibile e potrà pertanto alloggiare una parte; potrai perciò installare una parte al suo interno oppure sostituire una di quelle già montate. Per equipaggiarne una, selezionala e farai comparire un elenco con tutti i mech che la possiedono. Per rimuovere una parte, seleziona Unequip (Rimuovi) dall'inventario.

① **Page (Pagina):** usa la pulsantiera di comando per cambiare pagina.
② **Currently Equipped Parts (Parti attualmente equipaggiate)**
③ **Inventory (Inventario)**
④ **Part Info (Informazioni sulla parte)**

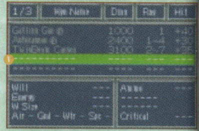


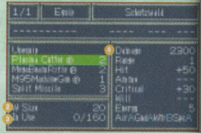
Replenishes all EN:
expendable

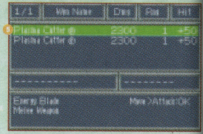
ARMI

•SELEZIONE

Seleziona Weapon: Equip (Armi: equipaggia) e indica l'unità su cui vuoi installarla. Verrà mostrato un elenco contenente le armi attualmente montate sull'unità. Quelle mostrate in grigio non potranno essere rimosse, dal momento che formano un tutt'uno con l'unità, ma è però possibile sostituire le altre oppure installare l'arma in uno spazio libero. Le armi possono avere varie dimensioni (W Size) e le unità dispongono di uno spazio limitato per alloggiarle (W Space). Un'unità non è in grado di trasportare più armi di quante gliene permetta lo spazio apposito.



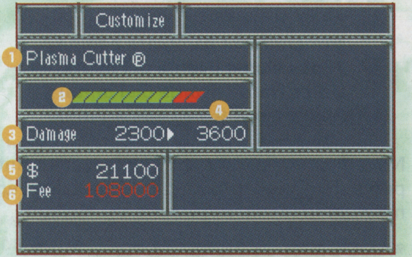




① **Equippable Weapons (Armi equipaggiabili)**
② **W Size of the selected weapon**
(Dimensioni dell'arma selezionata)
③ **W Space of the unit (current/maximum)**
(Spazio per le armi dell'unità: attuale/massimo)
④ **Weapon Info (Informazioni sull'arma)**
⑤ **Weapon List (Elenco delle armi)**

•PERSONALIZZAZIONE

La personalizzazione delle armi funziona in modo simile a quella delle unità. Seleziona Weapon: Customize (Armi: personalizza), quindi scegli un'unità e poi un'arma tra quelle equipaggiate. Per personalizzarne una nel magazzino, seleziona la voce To Storage (In magazzino) dall'elenco delle unità.



Plasma Cutter ®
Damage 2300▸ 3600
$ 21100
Fee 108000

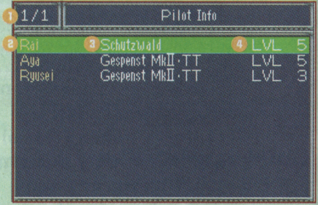
① Weapon to be Customized (Arma da personalizzare)
② Level of Customization (Livello di personalizzazione)
③ Current Attack Power (Potenza d'attacco attuale)
④ Attack Power after Customization (Potenza d'attacco dopo la personalizzazione)
⑤ Money (Denaro)
⑥ Customization Cost (Costo della personalizzazione)

PILOTI

•INFORMAZIONI

Seleziona Pilot: Info (Pilota: informazioni), scegli un pilota su cui desideri ricevere ulteriori informazioni e ti verrà mostrata la schermata di stato.

① **Page (Pagina):** usa la pulsantiera di comando per cambiare pagina.
② **Pilot's Name (Nome del pilota)**
③ **Unit's Name (Nome dell'unità)**
④ **Pilot's Level (Livello del pilota)**



1/1 Pilot Info

Rai	Schutzwald	LVL 5
Aya	Gespenst MkII·TT	LVL 5
Ryusei	Gespenst MkII·TT	LVL 3

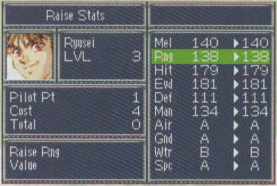
Nota: i piloti che dovranno necessariamente prendere parte alla battaglia successiva verranno mostrati in giallo.

•ADDESTRAMENTO

Impiegando punti pilota durante l'addestramento, i piloti possono migliorare le proprie abilità oppure apprenderne di speciali. Seleziona un pilota e quindi accedi all'opzione Raise Stats (Migliora attributi) o Learn Skills (Apprendi abilità).

•MIGLIORARE LE CARATTERISTICHE

Seleziona un'abilità che desideri migliorare con il puntatore, quindi usa la pulsantiera di comando per regolarne il valore. I punti richiesti verranno indicati sulla sinistra. Qualora non fossero disponibili abbastanza punti pilota, non sarà possibile apportare la variazione desiderata.


Raise Stats

Ryusei
LVL 3

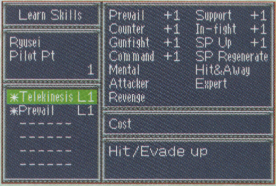
Pilot Pt 1
Cost 4
Total 0

Raise Rng
Value

Mel	140	▸	140
Rng	138	▸	138
Hit	179	▸	179
Evd	181	▸	181
Def	111	▸	111
Man	134	▸	134
Air	A	▸	A
Gnd	A	▸	A
Wtr	B	▸	B
Spc	A	▸	A

•APPRENDERE LE ABILITÀ

In questa sezione verranno mostrate in basso a sinistra le abilità già apprese dal pilota, mentre quelle che potrà apprendere saranno elencate in alto a destra. Seleziona uno spazio libero a sinistra, quindi un'abilità a destra. Se disponi di abbastanza punti abilità, il pilota la apprenderà. Se l'abilità è contrassegnata da +1, potrà essere appresa all'infinito, al fine di aumentare il livello del pilota nell'abilità in questione.


Learn Skills

Ryusei
Pilot Pt 1

*Telekinesis L1
*Prevail L1

Prevail	+1	Support	+1
Counter	+1	In-fight	+1
Gunfight	+1	SP Up	+1
Command	+1	SP Regenerate	
Mental		Hit&Away	
Attacker		Expert	
Revenge			

Cost

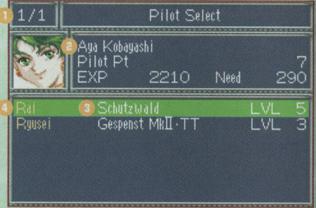
Hit/Evade up

Esempio: (Prevalere +1) + (Prevalere +1) = Prevalere +2.

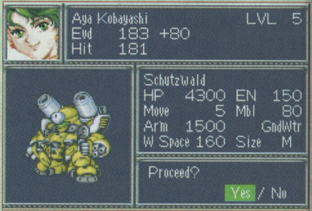
•ASSEGNAZIONE

Selezionando Pilot: Assign (Pilota: assegna) è possibile cambiare l'unità a cui è assegnato un pilota. Selezionane uno dall'elenco, quindi scegli l'unità. Ricorda che alcuni piloti non possono essere assegnati a certe unità.

❶ **Page (Pagina):** usa la pulsantiera di comando per cambiare pagina.
❷ **Pilot to be Assigned (Pilota da assegnare)**
❸ **Unit Name (Nome dell'unità)**
❹ **Current Pilot (Pilota attuale)**



```
❶ 1/1        Pilot Select
❷ Aya Kobayashi
  Pilot Pt                    7
  EXP      2210    Need     290
❹ Rai     ❸ Schutzwald      LVL 5
  Ryusei    Gespenst MkII·TT  LVL 3
```



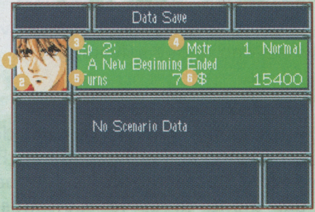
```
Aya Kobayashi            LVL  5
Evd    183 +80
Hit    181
Schutzwald
HP     4300   EN     150
Move      5   Mbl     80
Arm    1500       GndWtr
W Space 160   Size     M
Proceed?
                 Yes / No
```

•SALVATAGGIO

Seleziona Save (Salva) per salvare i tuoi progressi. La prossima volta che giocherai, riprenderai dall'intermezzo in cui ti sarai interrotto.

•CARICAMENTO

Quest'opzione ti permette di caricare dati salvati in precedenza. Riprenderai la partita dall'intermezzo dove avrai effettuato il salvataggio.



Data Save

Ep 2: Mstr 1 Normal
A New Beginning Ended
Turns 7 $ 15400

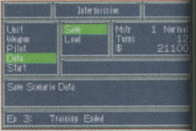
No Scenario Data

① **Save Data (Salva dati):** è possibile salvare un massimo di due partite.
② **Character (Personaggio):** il personaggio principale della partita di cui sono stati salvati i progressi.
③ **Scenario (Scenari):** numero di scenari completati.
④ **Battle Mastery (Maestria in battaglia):** livello di difficoltà attuale e maestria in battaglia.
⑥ **Turns (Turni):** il numero di turni giocati finora.
⑦ **Money (Denaro):** la quantità di denaro disponibile al momento del salvataggio.

SALVATAGGIO

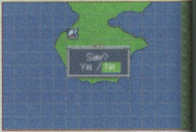
Esistono due modi di effettuare un salvataggio in questo gioco: durante un intermezzo oppure usando la funzione Salvataggio rapido. Il primo ti permette di continuare dall'intermezzo dove ti sei interrotto, mentre il secondo consente di riprendere la partita dal punto esatto in cui è stata abbandonata. Usa entrambi i metodi all'occorrenza.

•SALVATAGGIO DURANTE UN INTERMEZZO



Seleziona Save (Salva) dalle opzioni disponibili durante un intermezzo. Potrai continuare una partita selezionando LOAD (CARICA) dal menu di avvio. È possibile creare un massimo di due salvataggi.

•SALVATAGGIO RAPIDO

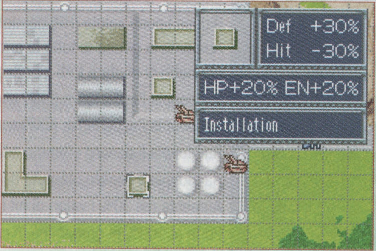


È possibile salvare anche da una qualsiasi mappa accedendo agli ordini generali. Per riprendere la partita da dove è stata interrotta, seleziona CONTINUE (CONTINUA) dal menu di avvio. Con questo metodo è possibile conservare un solo salvataggio.

Nota: non spegnere il Game Boy Advance durante i salvataggi.

AMBIENTE

Le mappe del gioco presentano vari tipi di ambienti che influiranno sulla mobilità, la difesa e la probabilità di colpire delle unità. Ricorda: alcune zone ripristineranno i punti salute (HP) o l'energia (EN) delle unità che vi stazionano. Premi il pulsante B quando il puntatore si trova su una cella vuota per visualizzare informazioni su di essa. Nelle zone che limitano drasticamente la mobilità, è possibile far muovere le unità in aria oppure trasformarle.



•ZONE DI RECUPERO

	RECUPERO PER TURNO	
	HP	EN
INSTALLAZIONE	+20%	+20%
COLONIA	+10%	+10%

ORDINI DI SPIRITO

VALOR (VALORE)	Raddoppia i danni inflitti durante l'attacco successivo.
DAUNT (INTIMIDIRE)	Riduce la volontà (Will) del bersaglio di 10.
MERCY (PIETÀ)	Riduce i punti salute (HP) del nemico a 10 se la manovrabilità del personaggio è elevata.
SNIPE (CECCHINO)	Aumenta la gittata di tutte le armi di 2 (eccetto le armi MAP e quelle di raggio 1).
ALERT (ALLERTA)	Permette di eludere tutti gli attacchi nemici durante un solo scontro.
GAIN (GUADAGNO)	Raddoppia l'esperienza (EXP) acquisita nella battaglia successiva.
CHEER (MORALE)	Raddoppia l'esperienza (EXP) acquisita da un alleato nella battaglia successiva.
LUCK (FORTUNA)	Raddoppia il denaro ottenuto nella battaglia successiva.
BLESS (BENEDIZIONE)	Raddoppia il denaro ottenuto da un alleato nella battaglia successiva.
FOCUS (CONCENTRAZIONE)	Aumenta del 30% i valori di hit (probabilità di colpire) ed evade (schivata) per un turno.
STRIKE (COLPO)	Porta al 100% la probabilità di colpire per un turno, annulla lo Sdoppiamento.
ATTUNE (ARMONIA)	Porta al 100% la probabilità di colpire di un alleato per un turno.
SENSE (SENSAZIONE)	Presenta entrambi gli effetti di STRIKE (COLPO) e ALERT (ALLERTA).
GUARD (PROTEZIONE)	Riduce del 75% i danni subiti per un turno.
ACCEL (ACCELERAZIONE)	Accelera il movimento di 3.

ZEAL (ZELO)	Consente di eseguire un'azione extra.
VIGOR (VIGORE)	Ripristina il 30% del valore massimo dei punti salute (HP).
GUTS (CORAGGIO)	Ripristina completamente i punti salute (HP).
SPIRIT (SPIRITO)	Aumenta la volontà (Will) di 10.
DRIVE (PULSIONE)	Aumenta la volontà (Will) di 30.
TRUST (FIDUCIA)	Ripristina 2.000 punti salute (HP) di un alleato.
FAITH (FEDE)	Ripristina completamente i punti salute (HP) di un alleato.
RENEW (RINNOVO)	Ripristina completamente l'energia (EN) e le munizioni di un alleato. La tua volontà (Will) non ne risentirà.
ENABLE (RIATTIVA)	Consente a un alleato che ha già agito di compiere una nuova azione.
SCAN (SCANSIONE)	Rivela informazioni sul bersaglio.
ROUSE (RISVEGLIO)	Aumenta la volontà (Will) di un alleato adiacente di 10.
HOPE (SPERANZA)	Ripristina i punti spirito (SP) di un alleato di 50.
ASSAIL (ASSALTO)	Permette di utilizzare tutte le armi (salvo quelle MAP) dopo un movimento.
FURY (FURIA)	Vanifica le abilità difensive di un nemico e gli impedisce di ricevere supporto difensivo.
LOVE (AMORE)	???

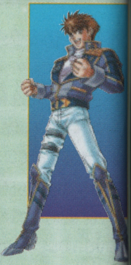
PARTI

BOOSTER (POTENZIATORE)	+1 al movimento.
MEGABOOSTER (MEGAPOTENZIATORE)	+2 al movimento.
THRUSTER (PROPULSORE)	+25 alla mobilità.
BIO SENSOR (BIOSENSORE)	+20 alla mobilità.
SERVO MOTOR (SERVOMOTORE)	+5 alla mobilità.
APOGEE MOTOR (MOTORE APOGEO)	+1 al movimento, +5 alla mobilità.
TESLA DRIVE (MOTORE TESLA)	Permette il volo; porta le prestazioni delle armi e delle unità in volo ad A.
THRUSTER SET (SET DI PROPULSIONE)	Porta le prestazioni delle armi e delle unità nello spazio ad A.
DUSTPROOF (ANTIPOLVERE)	Porta le prestazioni delle armi e delle unità al suolo ad A.
WATER JET (JET ACQUATICO)	Porta le prestazioni delle armi e delle unità in acqua ad A.
RADAR MODULE (SISTEMA RADAR)	Aumenta la gittata di tutte le armi di 1 (salvo le armi MAP e quelle di raggio 1).
CUSTOM HEAD-UP DISPLAY (HUD PERSONALIZZATO)	Aumenta del 30% la probabilità di colpire di tutte le armi.
MULTISENSOR (MULTISENSORE)	Aumenta del 20% la probabilità di colpire di tutte le armi.

DUAL SENSOR (SENSORE DOPPIO)	Aumenta del 10% la probabilità di colpire di tutte le armi.
CHOBHAM ARMOR (CORAZZA IN CHOBHAM)	+500 ai punti salute (HP) massimi, +100 alla corazza.
HYBRID ARMOR (CORAZZA IBRIDA)	+1.000 ai punti salute (HP) massimi, +150 alla corazza.
ORICHALCONIUM (ORICALCONIUM)	+1.000 ai punti salute (HP) massimi, +200 alla corazza.
Z.O. ARMOR (CORAZZA Z.O.)	+1.500 ai punti salute (HP) massimi, +250 alla corazza.
GENERATOR (GENERATORE)	+50 all'energia (EN) massima.
LARGE GENERATOR (GENERATORE GRANDE)	+100 all'energia (EN) massima.
CARTRIDGE (CARICATORE)	Ripristina tutte le munizioni. Non riutilizzabile.
SOLAR PANEL (PANNELLO SOLARE)	Ripristina il 10% dell'energia massima all'inizio di ogni turno.
BEAM COAT (SCAFO RINFORZATO)	Aggiunge un'abilità speciale: Beam Coat (Scafo rinforzato).
AB FIELD (CAMPO AB)	Aggiunge un'abilità speciale: AB Field (Campo AB).
G WALL (MURO G)	Aggiunge un'abilità speciale: G Wall (Muro G).
FUEL TANK (SERBATOIO DI CARBURANTE)	Ripristina tutta l'energia (EN). Non riutilizzabile.
REPAIR KIT (KIT DI RIPARAZIONE)	Ripristina tutti i punti salute (HP). Non riutilizzabile.
SP DRINK (BEVANDA SP)	Ripristina 50 punti spirito. Non riutilizzabile.
EMBLEM (EMBLEMA)	+5 alla volontà iniziale.
MEDAL (MEDAGLIA)	+10 alla volontà iniziale.

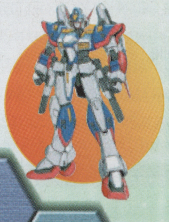
Nota: esistono altre parti oltre a quelle sopra menzionate.

PERSONAGGI



RYUSEI DATE

È un pilota collaudatore membro del team SRX. È appassionato, diretto e spesso incosciente. Le donne rappresentano per lui un mistero assoluto, ma è un fan sfegatato dei super robot. Ha conosciuto Ingram Prisken dopo aver vinto un torneo di un gioco di simulazione robotica chiamato Burning PT. Ingram ha saputo riconoscere all'istante l'abilità di Ryusei e non c'è voluto molto prima che quest'ultimo si sia unito all'esercito. Il suo entusiasmo è contagioso e a volte viene ingiustamente considerato superficiale. In realtà, è una delle persone più affidabili che si possano desiderare al proprio fianco nei momenti di difficoltà. Alcuni dicono che abbia fatto un patto col diavolo, perché riesce sempre a scampare alle situazioni più pericolose contro ogni pronostico. Ha 18 anni ed è sergente capo.

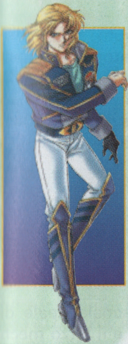


R-1

Altezza: 19,1 m Peso: 50,2 t

È ufficialmente conosciuto come Soldato Personale Reale di Tipo 1 (Real Personal Trooper Type-1). È il primo della linea Soldato Personale R sviluppata dal progetto SRX.

È pensato per il combattimento ravvicinato e pertanto monta armi opportune per garantire degli attacchi efficaci. È inoltre dotato dell'ultima tecnologia PT/EOT, il che lo rende il vero e unico PT standard. È un mech ben bilanciato e può trasformarsi nell'R-WING, il suo assetto di volo.

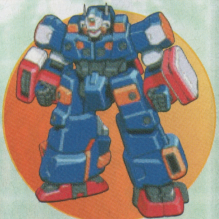


RAIDIESE F BRANSTEIN

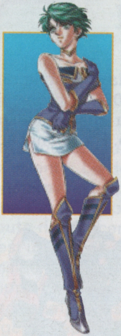
È un pilota collaudatore del team SRX e fa parte della famiglia Branstein, una famosa stirpe militare. Durante il collaudo del prototipo RTX_008R Huckebein, il motore Black Hole subì un'avaria che costò a Raidiese la mano sinistra. Intelligente, sarcastico e dai nervi saldi, è considerato un genio. Ha 19 anni ed è tenente in seconda.

R-2

Altezza: 18,2 m Peso: 80,4 t

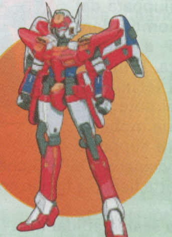


È ufficialmente noto come Soldato Personale Reale di Tipo 2 (Real Personal Trooper Type-2) ed è il secondo mech della linea Soldato Personale R sviluppata dal progetto SRX. È concepito per bombardare l'avversario e per tanto monta armi a raggio dall'elevata potenza e una spessa corazza. È inoltre munito di un motore tronium che fa uso di Tecnologia Extra-Over e pertanto la sua erogazione di potenza è difficile da regolare; ne risente quindi la sua mobilità. Il suo compito primario è quello di fornire supporto all'R-1, che eccelle in combattimento ravvicinato e all'R-3 che primeggia sulle lunghe distanze. Spesso, però, l'R-2 combatte fianco a fianco con l'R-1 sul fronte, per supplire alle sporadiche perdite di R-3,
che non sempre dà il massimo data la sua scarsa affidabilità.



AYA KOBAYASHI

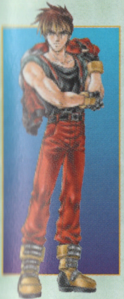
È la leader del team SRX. Prima di unirsi all'esercito, aiutò suo padre accettando di sottoporsi a degli esperimenti del laboratorio speciale giapponese per la ricerca neurologica. Quando il progetto SRX vide la luce, fu assegnata al team di sviluppo responsabile del sistema di collegamento telecinetico della serie R. È apparentemente responsabile e forte, ma nel profondo è una ragazza gentile che detesta le controversie. Ha 21 anni ed è capitano.



R-3

Altezza: 15,3 m Peso: 49,4 t

È ufficialmente noto come Soldato Personale Reale di Tipo 3 (Real Personal Trooper Type-3) ed è il terzo mech della linea Soldato Personale R sviluppata dal progetto SRX. È pensato per gli ufficiali di comando ed è dotato del sistema T-Link (Collegamento-T). Quest'unità è ideale per l'impiego di armi telecinetiche, per la cattura di nemici a distanza e per svolgere missioni di ricognizione. È stata costruita appositamente per Aya.



KYOSUKE NANBU

È un pilota collaudatore del team ATX. È un uomo di poche parole e ha sempre un'espressione impassibile. Nessuno conosce le emozioni più forti che nasconde nel suo cuore. Ha una relazione con Excellen, che ama profondamente.

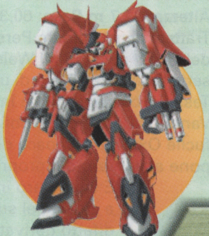
È un cattivo scommettitore, quindi tocca sempre a lei fermarlo prima che sia troppo tardi. Originalmente faceva parte della Far East Brigade (Brigata del Lontano Oriente) e faceva il pilota collaudatore per i Wildraubiter.

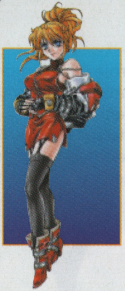
Ha 22 anni ed è tenente in seconda.

PTX-003C: GESPENST Mk-II ALTEISEN

Altezza: 22,2 m Peso: 85,4 t

Questo Soldato Personale, parte del progetto ATX condotto presso la base di Langley in Nord America, è pensato per sferrare attacchi frontali di una potenza schiacciante. È il risultato di una modifica radicale applicata al terzo modello di collaudo della prima generazione della serie Gespenst. Quasi tutte le sue armi sono a breve/medio raggio. Data la visione creativa di coloro che l'hanno progettato, non è dotato di EOT. Sebbene fosse eccellente in combattimento ravvicinato, ne fu interrotta la produzione perché il suo insolito design sembrava andare contro tendenza. Gli è stato pertanto attribuito il nome in codice di "Alteisen", che significa "Ferro vecchio".

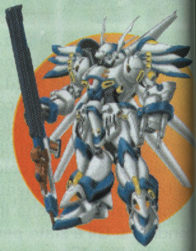




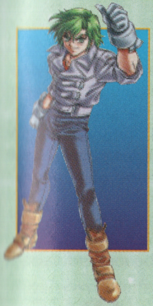
EXCELLEN BROWNING

È un pilota collaudatore appartenente al team ATX e pilota il Weissritter.
È calma e intelligente, ma si mette un po' troppo in mostra e dice sempre la prima cosa che le passa per la testa (le piace essere al centro dell'attenzione). Frequenta molte feste e le piace contemplare ogni sorta di assurdo comportamento che si manifesta durante i raduni sociali.
Ama Kyosuke più di nessun altro al mondo, ma lui non la tratta come dovrebbe, suscitando in lei frustrazione. È un pilota eccellente, abile specialmente in combattimento aereo ravvicinato.
Ha 23 anni ed è tenente in seconda.

PTX-007-03C: GESPENST Mk-II CUSTOM WEISSRITTER



Altezza: 21,7 m Peso: 60,3 t
Trattasi di un Soldato Personale personalizzato basato sul terzo modello del Gespenst Mk II. Il Weisritter si avvale dei dati trapelati dalla DC sulla serie Lion ed è dotato di un motore Tesla in miniatura creato dall'istituto Tesla Leicht, pertanto è in grado di volare senza supporto alcuno.
Vanta una maggior mobilità rispetto alla serie Lion ed è armato con un fucile Oxtongue capace di impiegare sia raggi sia normali proiettili, che pone al servizio del proprio pilota una precisione ineguagliabile.
È stata però interrotta la produzione in massa di quest'unità a causa del suo elevato costo e della sua sottile corazza, difetto derivato dall'enfasi sulla mobilità in fase di progettazione.



MASAKI ANDOH

È il pilota del Cybuster, l'Elemental Lord, il Signore Elementale, è abbastanza franco ed eccezionalmente atletico, ma non sa comunicare con il gentil sesso e ha un pessimo senso dell'orientamento. È stato scelto come pilota del Signore Elementale in quanto richiede un Prana elevato, cosa che lo caratterizza date le sue forti emozioni. Masaki ha due famigli-gatto: Shiro e Kuro. Sebbene sia attraente, a causa del suo comportamento ridicolo di rado viene visto come un eroe. Gli piace fare le cose in solitaria e, per un diciassettenne, ha un forte senso della lealtà ed è decisamente comprensivo. Fu convocato dal regno sacro di Langran, nel mondo sotterraneo di La Gias, per diventare pilota del Cybuster e fermare l'Evil Lord, il Signore del Male. Fece del suo meglio, ma il regno fu comunque distrutto. È tornato in questo mondo mentre seguiva Shu e il Granzon.

CYBUSTER

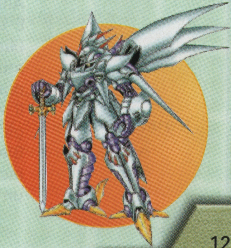
Altezza: 28,48 m Peso: 38,4 t

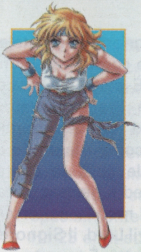
Il Cybuster è un'unità sviluppata dal regno di Langran ed è noto anche con il nome di Elemental Lord of the Wind, Signore Elementale del Vento, poiché ricevette la benedizione di Cyfis, il dio del vento.

La sua principale fonte di energia è il motore perpetuo di tipo Fulcanelli, che richiede il Prana (forza vitale) del pilota. Si avvale inoltre dell'Ether (un'energia stazionaria priva di massa) come catalizzatore magico per ottenere una propulsione più potente.

La corazza del Cybuster è fabbricata in Oricalconium e la sua struttura molecolare è disposta in modo da fornire protezione magica.

Può assumere un assetto aereo denominato Cybird.





LUNE ZOLDARK

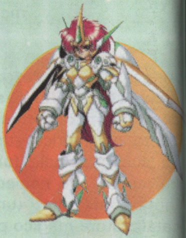
Lune è l'unica figlia di Bian Zoldark, il leader dei Divine Crusaders, i Crociati Divini, il gruppo che ha scatenato la guerra DC. Ha riflessi e vista sovrumani, è attraente e sfacciata allo stesso tempo e ha un debole per i complimenti. Avrebbe dovuto pilotare il Valsion ma, dato che non le piaceva il design, si è fatta fare appositamente il Valsione. È una fan del teatro giapponese, ha 16 anni e per hobby risparmia denaro.

VALSIONE

Altezza: 24,6 m Peso: 39,7 t

È stato concepito da Bian Zoldark per sua figlia Luna ed è la seconda unità della serie Valsion. Si muove in modo fluido e simile a quello umano e può persino riprodurre espressioni facciali.

Il Valsione monta un motore Tesla compatto che gli permette di volare. Grazie al suo Psy-Blaster, Blaster psichico, al Cross Smasher, Devastatore incrociato e alla Divine Blade, Spada Divina, vanta un'impressionante potenza offensiva.



ASSISTENZA CLIENTI

Vi ringraziamo per aver acquistato questo prodotto.
Se avete riscontrato dei problemi utilizzandolo, rivolgetevi al servizio di assistenza tecnica di Halifax che risponde al seguente numero: 02/4130345. Tariffe locali e internazionali applicate.

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.
È possibile accedere al servizio di assistenza online compilando il form presente in: http://www.halifax.it/assistenza.htm oppure scrivendo una mail a: assistenza@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare sempre i seguenti dati:
- negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni; a questo proposito è possibile consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: http://forum.halifax.it, dove numerose persone sono disponibili per rispondere ai vostri quesiti.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:

3+ www.pegi.info | 7+ www.pegi.info | 12+ www.pegi.info | 16+ www.pegi.info | 18+ www.pegi.info

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE

DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION

DRUGS
LES DROGUES

FEAR
LA PEUR

SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL

VIOLENCE
LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

505 Games, Via Bisceglie 76, 20152 Milano, Italy